COMPUTER GAMES

GIUGNO 1984
L. 3500

IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO



DIVENTATE PICASSO CON IL COMPUTER

OLIMPIADI: LE FANTASTICHE GARE ELETTRONICHE

ALBERTO PERUZZO EDITORE

"Senti, senti. Ma se il nastro non è MAXELL, anche la chitarra di Eric Clapton si sgonfia."



Su un nastro qualsiasi, anche una chitarra suonata da dio perde la sua grinta. Maxell invece, sta dalla parte degli strumenti. Il nuovo nastro Super Fine Epitaxial amplia la gamma dinamica e riduce a zero il rumore di fondo. La nuova meccanica Phase Accuracy evita anche il minimo sbilanciamento nell'ascolto stereo.
Maxell è davvero un'altra musica.

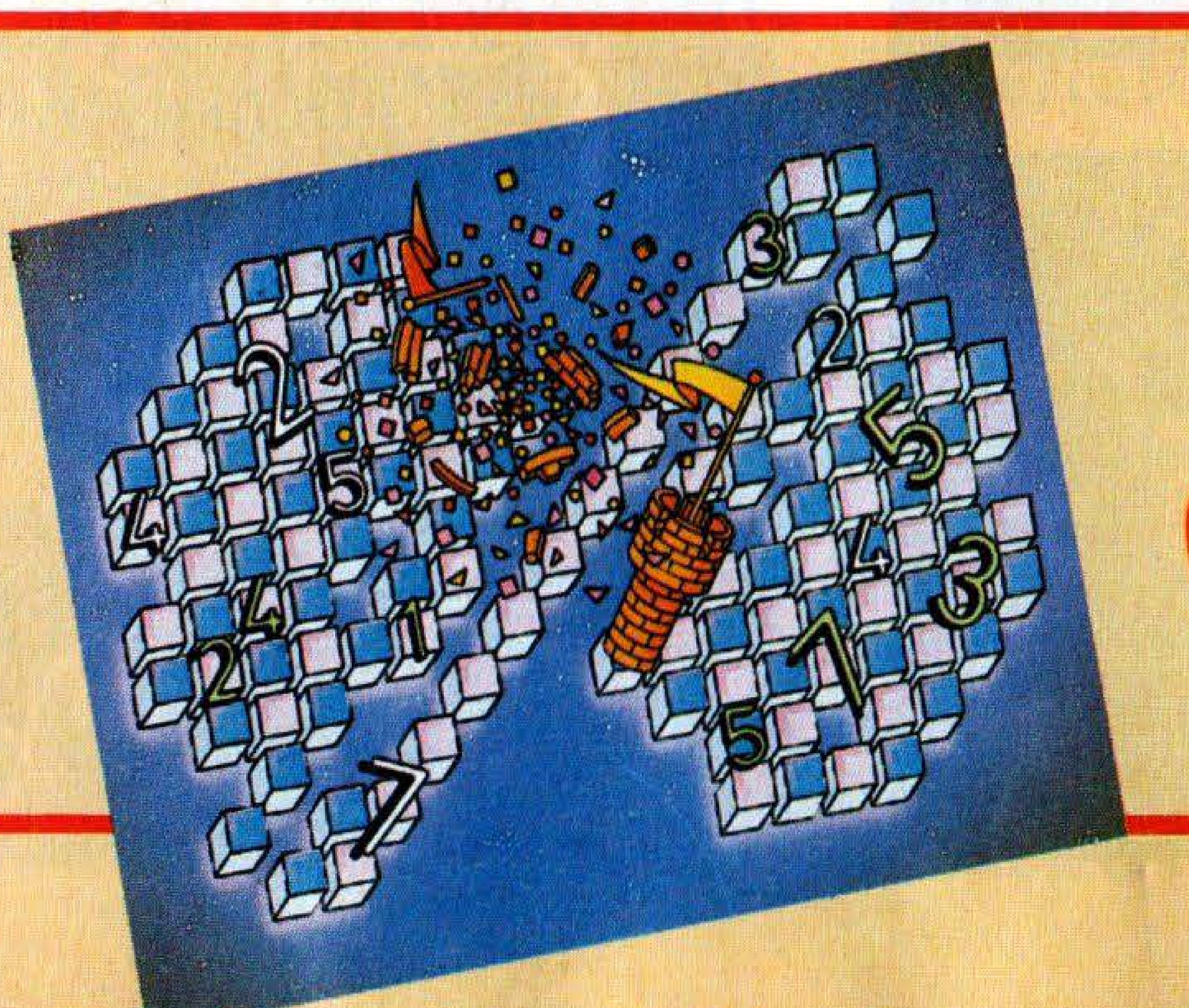
maxell®

È TUTTA UN'ALTRA MUSICA.

DELPI

VA DI MODA IL COMPUTERESE

Ecco un brano di una lettera, in verità molto lusinghiera, giunta in redazione da Torino; è della signora Rita Scarzella e merita qualche considerazione: «...mia figlia, tredici anni, dedica molte ore ai videogiochi (possiede una *vecchia* base Atari) avendo da tempo rinunciato alle bambole... mio figlio, che di anni ne ha diciassette, ha cominciato anche lui con i videogiochi ma poi, dallo scorso anno, possiede un Commodore 64 che è diventato l'oggetto della sua maggiore attenzione. Francamente non sono tanto preoccupata del tempo che i miei figli passano davanti a un video... quanto del loro modo di parlare. La cosa vi potrà sembrare molto strana ma per me è indice di qualcosa che non va. Mi spiego meglio: capisco che i computer, essendo nati negli Stati Uniti, *parlino* inglese e che i vari linguaggi che li fanno funzionare, come mi ha spiegato mio figlio, siano formati da parole inglesi. Ma quello che mi disturba e che trovo profondamente diseducativo è quella strana mistura di parole inglesi, di parole italiane mal tradotte dall'inglese, di parole da iniziati ma che a me suonano come ridicolaggini.
Non ne faccio una questione di difesa della lingua nazionale o una questione di purismo, anzi faccio di tutto perché i miei figli imparino la lingua inglese, ma non posso sopportare di sentirmi parlare solo di *bonus*, di *console*, di *software*, o peggio di *giococomputer* di *settare*, di *formattare*, di *linkare*... Visto che non vi occupate solo di record e di strategie, desidererei conoscere il vostro parere...»
Qualche anno fa circolava un libro dal titolo curioso Parliamo Itang'liano che elencava le parole inglesi entrate nella lingua italiana, specialmente negli ambienti manageriali (e intanto abbiamo usato la parola manager, come la cortese lettrice ha usato il termine record): un gergo esclusivo ma non privo di effetti comici. Adesso va di moda il computerese che è davvero quella strana mistura descritta dalla signora Scarzella. Il linguaggio si americanizza, non è il male peggiore, ma qualcosa si può fare: studio dell'inglese ma anche dell'italiano, migliori traduzioni da parte delle case produttrici, attenzione a questi problemi da parte della stampa specializzata. È inaccettabile che uno strumento di comunicazione finisca per diventare un modo per non capirsi. L'intelligenza dei giochi elettronici e dei computer è direttamente proporzionale a quella di coloro che li usano. — *Aldo Grasso*



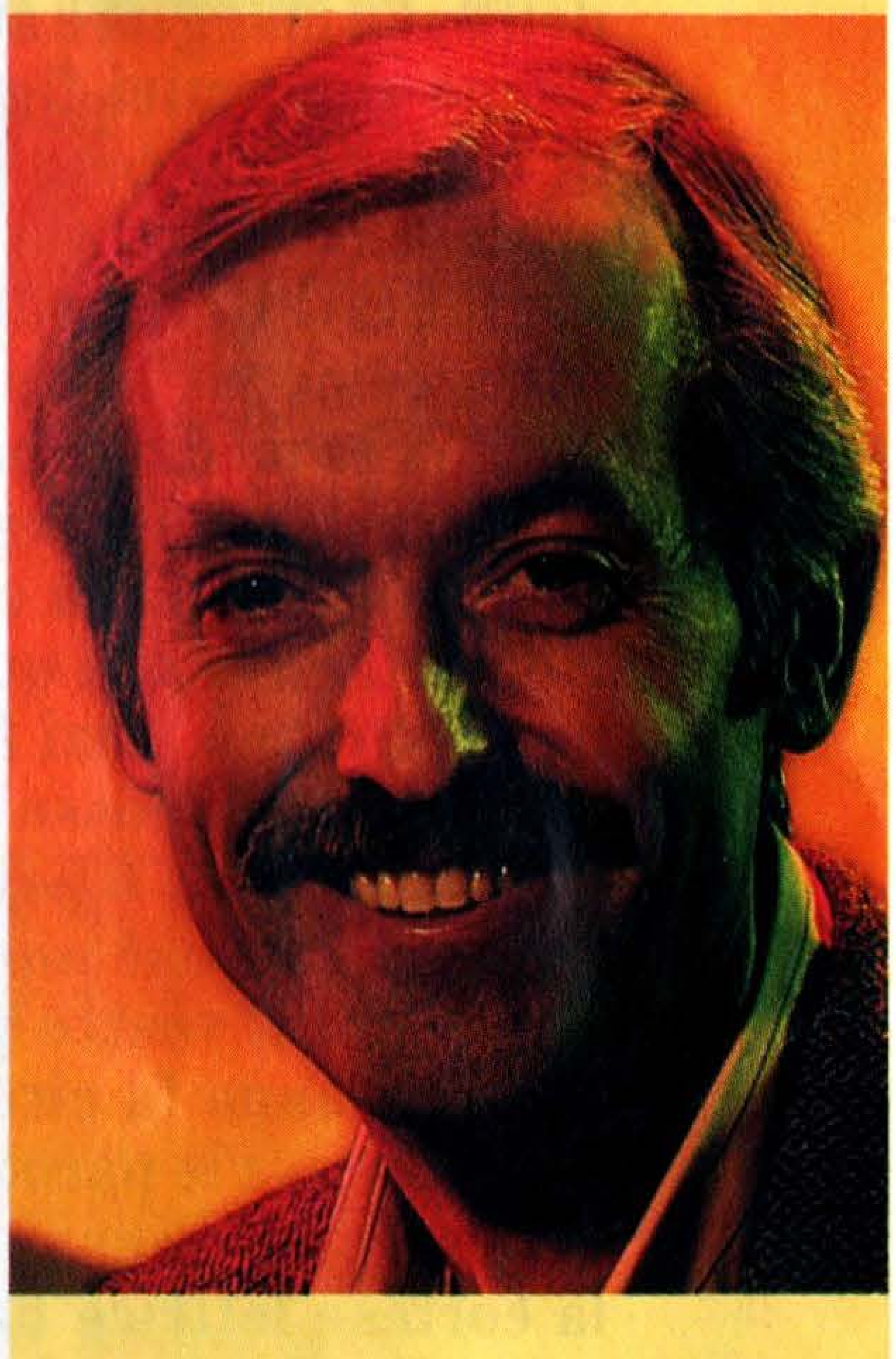
COMPUTER GAMES

SOMMARIO

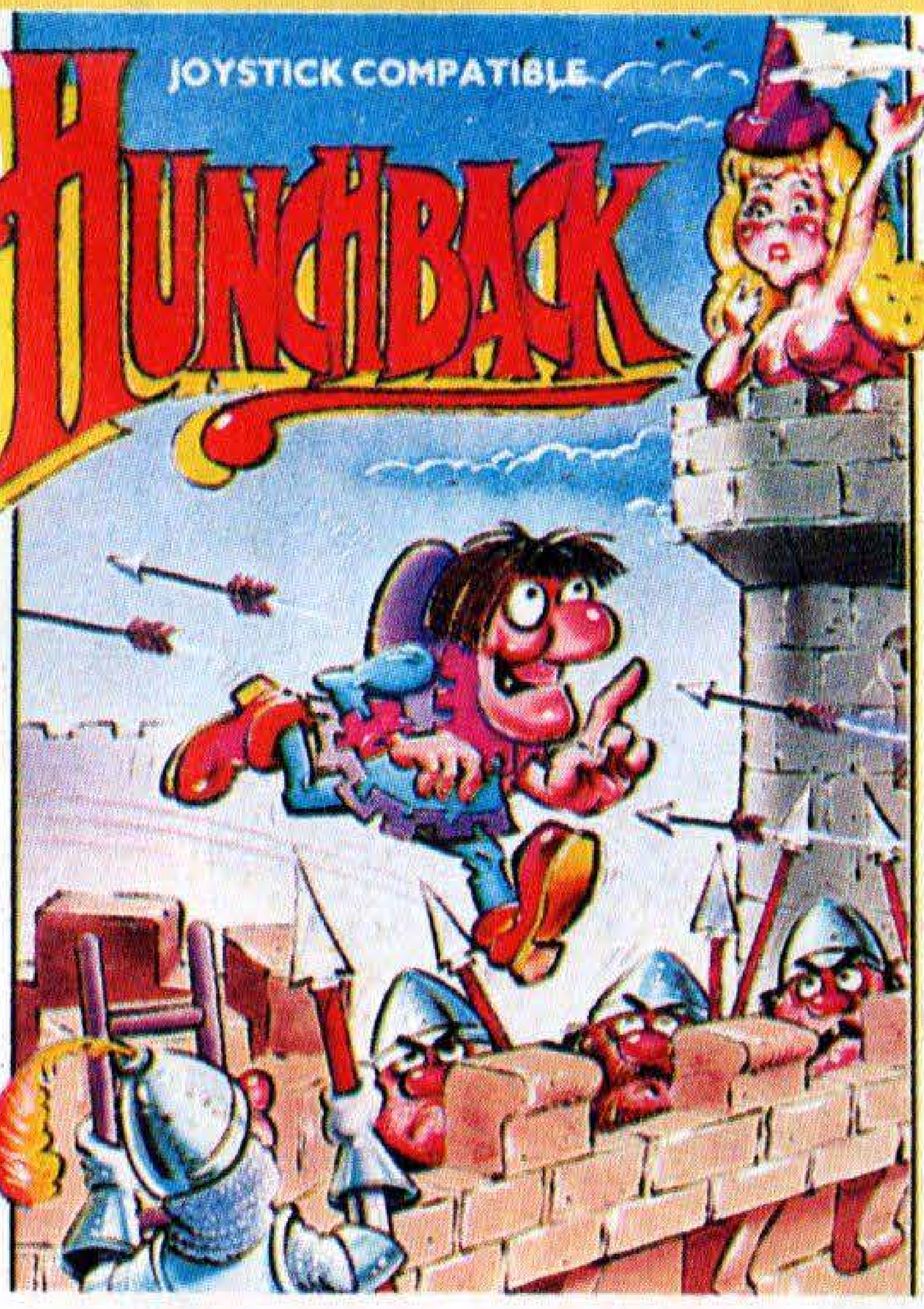


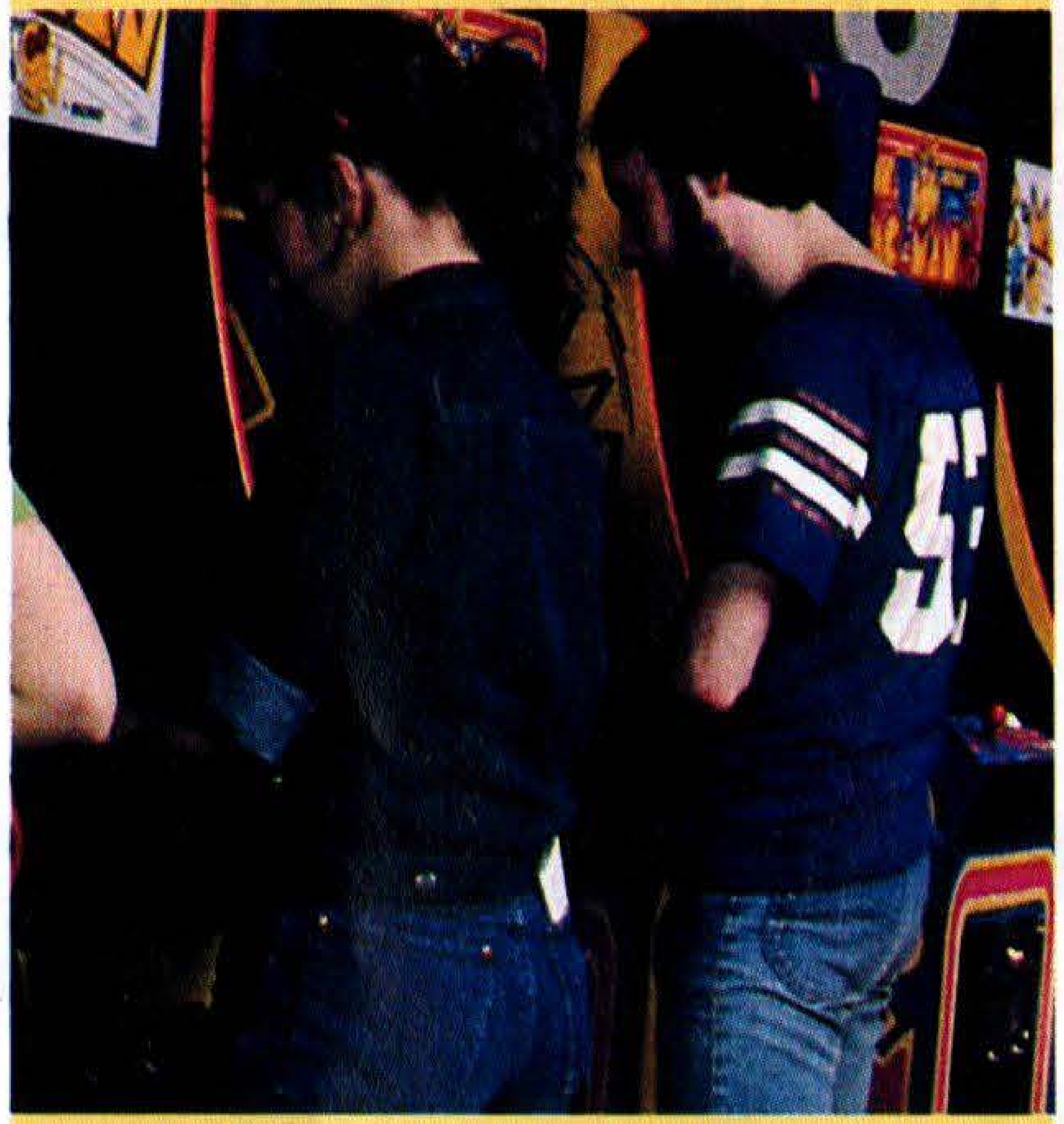












COMPUTER GAMES

ANNO 1 - N. 3 - GIUGNO 1984 - L. 3500

Direttore responsabile
Alberto Peruzzo

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Daniele Verucchi
Raffaele Laviano

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Francesco Carlà, Andrea Granelli (sezione informatica), Roberto Moneda, Alessandro Peruzzo, Emanuele Rimini, Elena Schiavini.

Redazione americana: Michael Blanchet, Steve Bloom, Mark Browstein, Mike Davis, Roberto Guerra, John Holmstron.

Illustratori: Nina Wallace (pagg. 41/42/43/44), Quasar (copertina).

Fotografi: Sergio Cossu, Rob Lewine, Olympia, Marco Ravezzani, Walter Wick.

COMPUTER GAMES - **Peruzzo Periodici** del GRUPPO ALBERTO PERUZZO. *Presidente:* Alberto Peruzzo. *Direttore editoriale:* Benedetto Mosca. *Direzione e Amministrazione:* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, tel. (02)6596101. Telex APER I 314041. Diritti riservati. Copyright 1983 **Peruzzo Periodici** in collaborazione con COMPUTER GAMES magazine pubblicata in USA dalla Carnegie Publications Corp. Registrazione del Tribunale di Milano n. 501 del 29 ottobre 1983. Printed in Italy. *Pubblicità:* Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 2588. *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6. *Spedizione:* Abb. Postale Gruppo III/70. *Distribuzione in Italia:* Rizzoli Editore, 20123 Milano, Via A. Rizzoli 2, tel. (02) 2588. *Distribuzione all'estero:* Messaggerie internazionali per la distribuzione della Stampa srl, 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (Mi); Via Calabria 23, tel. (02) 90722027/28/29. *Arretrati:* i numeri arretrati vanno richiesti a: **Peruzzo Periodici** - *ufficio arretrati,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, inviando anticipatamente l'importo, che corrisponde al doppio del prezzo di copertina, a mezzo assegno o a mezzo c/c post. n. 182909. *Abbonamenti:* **Peruzzo Periodici** - *ufficio abbonamenti,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8. Abbonamento annuo L. 35.000.

VIDEOLETTERE

Questa pagina è aperta alla tua collaborazione: richiedici informazioni e chiarimenti, inviaci proposte di articoli, raccontini, che abbiano per protagonista il mondo dei videogiochi. Tutte le lettere vanno spedite a COMPUTER GAMES, via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.

Una scelta difficile

Sono entusiasta della vostra rivista e vorrei gentilmente porvi qualche domanda: 1) Il sistema Atari 5200 sarà messo in commercio in Italia? 2) La grafica della cassetta *Kangaroo* può considerarsi buona? 3) Esistono le versioni di *Venture, Zaxxon* e *Lady Bug* per il sistema Atari? 4) Vorrei acquistare un home computer che abbia una vasta gamma di programmi; quale mi consigliate?

Giuseppe De Rossi — Roma

Ecco le risposte che ci richiede: 1) Per il momento non è prevista l'uscita di questo computer sul mercato italiano. 2) La grafica è buona, sempre in relazione alle possibilità dall'hardware. 3) Sono disponibili Venture *e* Zaxxon. *4) Quasi tutti gli home computers oggi in commercio dispongono di una ricca serie di programmi. La scelta deve quindi basarsi sul tipo di software che l'utente desidera e sull'uso che vuole farne. In qualsiasi negozio specializzato potrà trovare persone che sapranno fornirle indicazioni e suggerimenti in merito.*

Informare è il nostro primo obiettivo

Sono abbonato alla vostra rivista e vorrei contribuire, come avete voi stessi richiesto, al suo miglioramento.
Una mia proposta sarebbe quella di pubblicare i prezzi dei prodotti e per l'hardware dare le possibili applicazioni, le eventuali periferiche ed estensioni di memoria. Inoltre vorrei sapere se la sezione «Provaci subito» sarà presente ogni mese.

Gianni Zanetti

Caro lettore purtroppo non è sempre possibile fornire i prezzi dei prodotti dato che variano «facilmente» da un mese all'altro e anche da un negozio all'altro. Cercheremo comunque di dare, dove sarà possibile, un costo medio e di fornire il maggior numero possibile di informazioni per ogni hardware.
Per quanto riguarda la sezione «Provaci subito», non solo sarà presente in ogni numero ma verrà ampliata e resa sempre più interessante.



Le videogare sono utili?

Complimenti per la vostra rivista a cui auguro tanto successo. Ora vorrei farvi una proposta: perché non organizzate una videogara su home computer?

Salvatore Biosa — Nuoro

Sono un lettore di COMPUTER GAMES e vorrei sapere se per il futuro avete in programma qualche videogara a cui possano partecipare tutti i videoatleti.

Efisio — Cagliari

Come abbiamo già avuto modo di dirvi nell'editoriale pubblicato nel secondo numero della rivista, siamo sostanzialmente contrari all'ideologia delle gare, perché secondo noi premiano soltanto lo sforzo fisico.
Quello che invece ci interessa promuovere sono le gare creative, cioè dei concorsi per stimolare e valorizzare le idee dei nostri giovani lettori.
La nostra linea si propone di sviluppare quelle capacità di analisi stimolate dai giochi in modo da poter entrare con competenza e senza traumi nel mondo dell'elettronica.

2010: intervista televisiva sui videogames

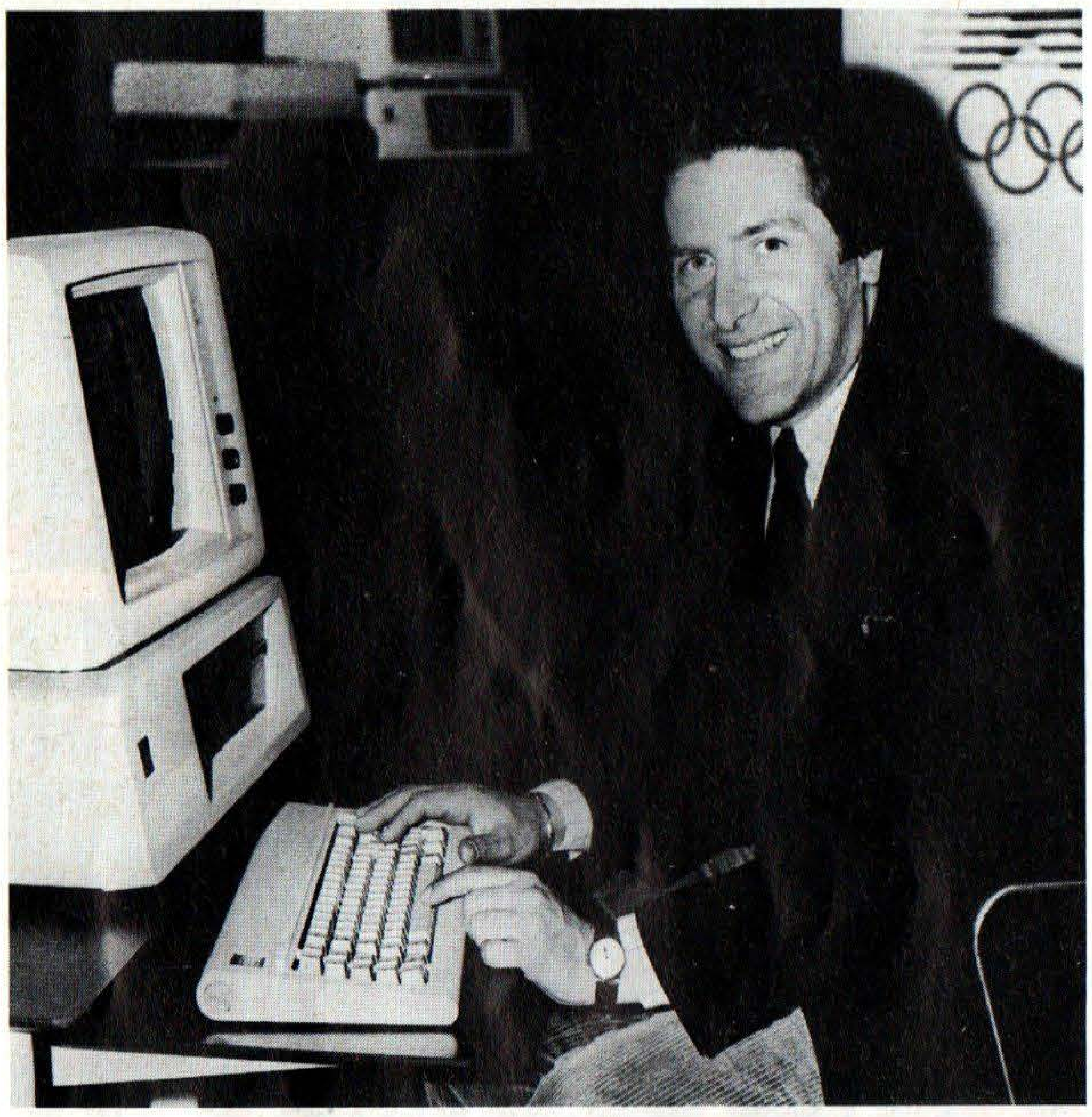
Ecco quali potrebbero essere gli argomenti di un eventuale servizio sui videogames trasmesso in televisione tra circa venticinque anni.
- Siamo nell'anno 2010. Nell'ambito di un programma televisivo di informazione e cultura un giornalista fa la storia dei videogames.
- Presentazione della figlia di Wilson Smith creatore di videogames. La ragazza rimane ospite dell'intera trasmissione.
- Partono spezzoni d'archivio del 1984: interviste a un sociologo e a un docente universitario che pronosticano un insuccesso dei videogames.
- Ritorno in studio e presentazione da parte di un archeologo di alcuni antichi videogames e dimostrazione del loro funzionamento: «Donkey Kong», «Q + Bert», «Mario Bros».
- La figlia di Wilson Smith e il giornalista parlano dell'innovazione dei videogames tridimensionali introdotta dallo stesso Wilson Smith nell'85.
- Uno storico spiega l'avvento al potere dei videogames: questi esseri moltiplicatisi illimitatamente, hanno integrato nella loro società gli umani, questi ultimi hanno perduto senza accorgersene, ogni potere decisionale. Tratteggia inoltre la figura di Pac Man primo reggente.
- Arrivo in studio della figlia di Jungle Hunt che mette in luce i lati migliori di suo padre nella prima giovinezza (quando ancora era nella giungla).
- Intervista preregistrata all'amico di Jungle Hunt che lo riteneva da sempre pericoloso e capace del colpo di stato che si è verificato. (Mentre all'inizio Jungle Hunt) dovendo misurarsi con gli ostacoli naturali della giungla si serviva, oltre che della forza, anche dell'intelligenza, quando decide di dedicarsi alle corse automobilistiche esalta unicamente le sue capacità fisiche e la sua brama di potere).
- Intervista ad alcuni umani ospiti in studio che si dichiarano molto contenti della loro condizione libera da responsabilità e da pensieri. Conclusione del giornalista. Egli viene spento con un bottone e portato via di peso da due facchini.

Raffaella Meazzi — Albano Laziale

Cara Raffaella, la tua idea è proprio originale. Anzi, non è detto che qualche regista lettore della nostra rivista non te la possa rubare. Se così fosse, rivendicata i tuoi diritti d'autore!

NOTIZIARIO

CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES



OLIMPIADI AL COMPUTER

All'insegna del motto *vieni, vedi, vinci* la IBM ha organizzato una stimolante manifestazione nel suo nuovo negozio aperto nel centro di Milano in Largo Corsia dei Servi n. 11 (foto in basso); chiunque presentandosi all'IBM Centro Milano dal 2 al 28 aprile poteva partecipare a una gara di *Decathlon Olimpico*, gioco della Microsoft, sul video di un personal computer IBM. Ciascun partecipante doveva affrontare le dieci discipline olimpiche, 10 metri piani, salto in lungo, lancio del peso, salto in alto, 400 piani, 110 metri ostacoli, lancio del disco, salto con l'asta, lancio del giavellotto e 1500 metri piani, cercando naturalmente di ottenere i migliori risultati possibili. Alla fine di ognuna delle quattro settimane di gara i tre migliori qualificati sono stati premiati con le medaglie d'oro e d'argento dei giochi Olimpici di Los Angeles 1984. Le premiazioni sono state eccezionali, visto che durante la cerimonia insieme con i nostri «videoatleti» erano presenti grandi personaggi dello sport come Novella Calligaris (foto a destra), Michele Maffei (foto in alto), Alberto Cova e Dino Meneghin; tuttavia, si sa, l'importante non è vincere ma partecipare: tutti i concorrenti hanno ricevuto in dono posters e stickers delle Olimpiadi. Inoltre, entrando nel negozio e battendo sulla tastiera di un personal computer IBM nome e indirizzo si poteva tentare la fortuna e vincere altri premi. Alla fine del mese di gara i campioni che hanno ottenuto i tre migliori punteggi in assoluto hanno vinto i super premi offerti dalla IBM; al primo classificato le gioie di un viaggio per due persone a Los Angeles al secondo un personal computer IBM, al terzo una macchina per scrivere.

Il fine dell'iniziativa era quello di far «vedere», di presentare a un pubblico sempre più vasto la «magia» dei computers e dell'informatica.

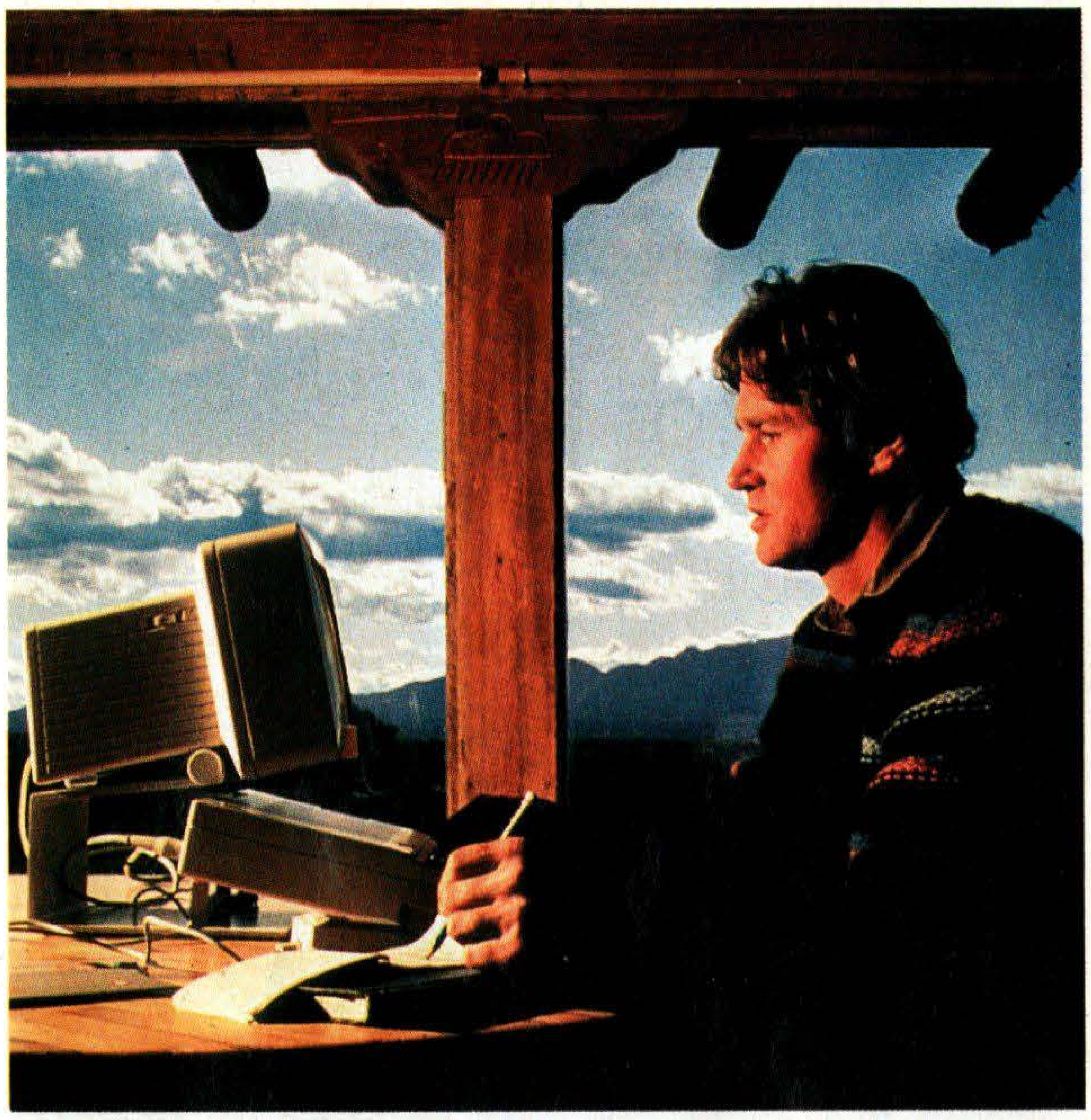
Il personal computer IBM è una macchina completa, produce tabelle, grafici, disegni, testi e dati numerici, può essere un validissimo collaboratore negli affari e nella vita domestica, può insomma fare di tutto: dalla contabilità alla pianificazione delle risorse e in un momento di relax può essere naturalmente usato per i videogiochi. La tastiera è facile da usare, simile com'è a quella di una macchina per scrivere. Ci sono una sezione di dieci tasti per funzioni numeriche e una serie di tasti-funzione, alcuni dei quali già programmati per le operazioni più utili e frequenti. Il personal computer possiede un video ampio e nitido capace di comporre un massimo di 25 righe di 80 caratteri ciascuno: si tratta di un video in bianco e nero, ma in ogni caso ci si può sempre collegare a un video a colori con un adattatore colore/grafici, che dispone inoltre di una efficiente stampante di poco ingombro e capace di produrre grafici, tabelle e diagrammi velocemente. La macchina è dotata anche di un sistema autodiagnostico e ha la possibilità di espandersi soddisfacendo altri bisogni. Per programmare il personal computer non occorre essere un iniziato: con i programmi P.C.DOS si possono infatti ottenere i migliori risultati in periodi di tempo relativamente veloci. Nel lavoro, specie nella gestione aziendale, con l'aiuto di questa macchina si possono eliminare molti problemi come la contabilità, il magazzino, la fatturazione e l'archivio.

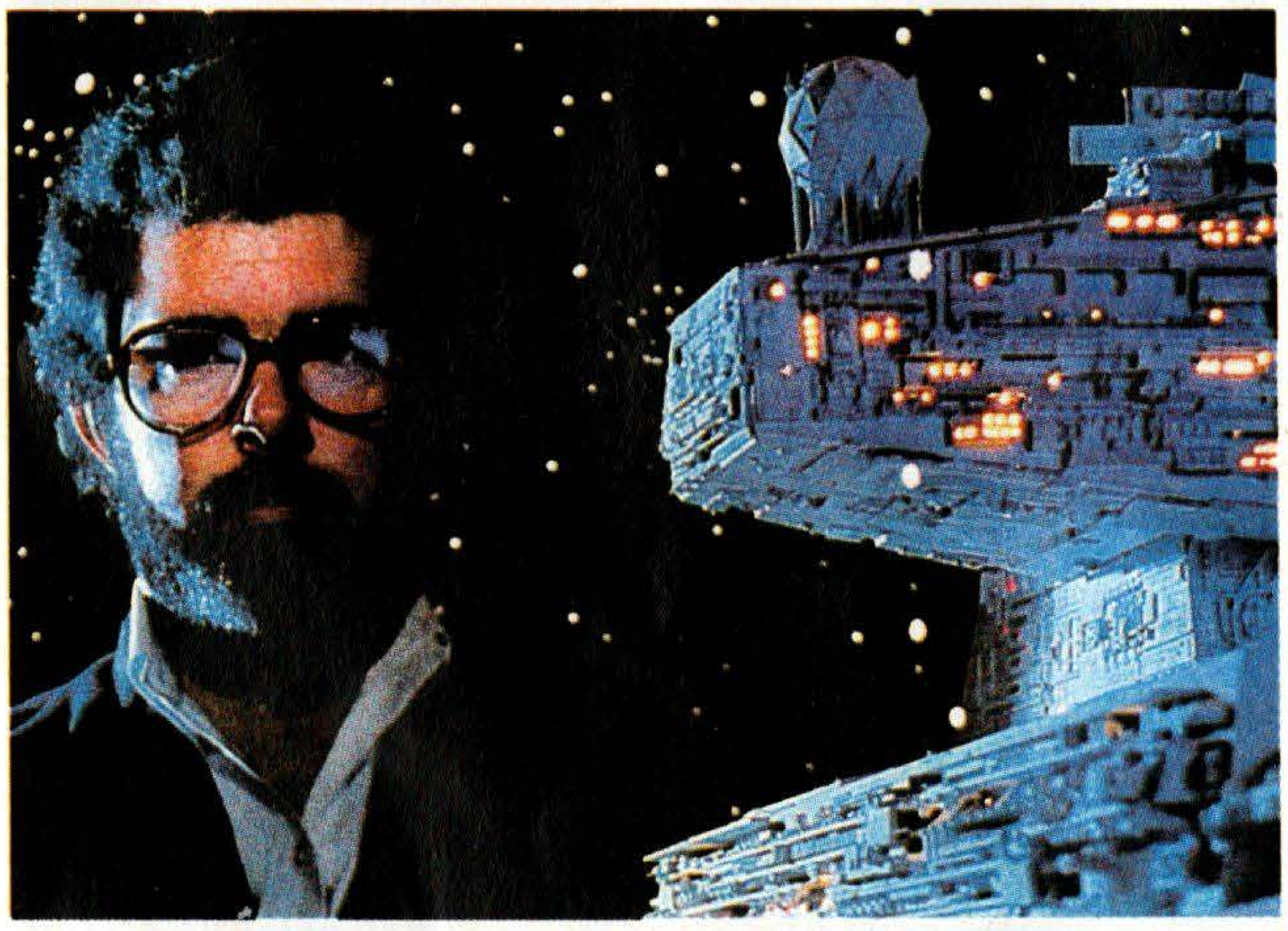




IN CASA APPLE È ANCORA FESTA

Il tempo delle mele non è ancora terminato. Dopo *Lisa* e *Macintosh* la Apple sembra decisa a sfruttare questo momento d'oro proponendo un nuovo prodotto: *Apple IIc*, comodo, maneggevole, versatile, compatto, come specifica la «c» che completa il suo nome. Il suo «look» è decisamente post-modern; molto simile a una macchina da scrivere portatile; la struttura solida e squadrata; il colore: grigio chiaro per l'unità centrale, grigio scuro per la tastiera. Privo di schermo incorporato, può essere collegato a un monitor ad alta risoluzione e fosforicidi e a una stampante decisamente rivoluzionaria che scrive a colori su carta comune. Naturalmente si può aggiungere anche il famosissimo «mouse»: il comodo accessorio per lavorare senza servirsi della tastiera. Ma la particolarità più sorprendente dell'*Apple IIc* è il suo peso decisamente contenuto: solo 3,5 chili. È stato infatti progettato per poter essere contenuto in una qualsiasi ventiquattrore. Nei tre chili e mezzo sono compresi oltre all'unità centrale con RAM potenziata a 128 Kbytes, il drive per le unità disco. L'*Apple IIc* è compatibile con l'*Apple II* del quale può utilizzare tutti i programmi e le sue applicazioni sono quindi molto vaste. Insomma, la guerra continua e la curiosità è grande.



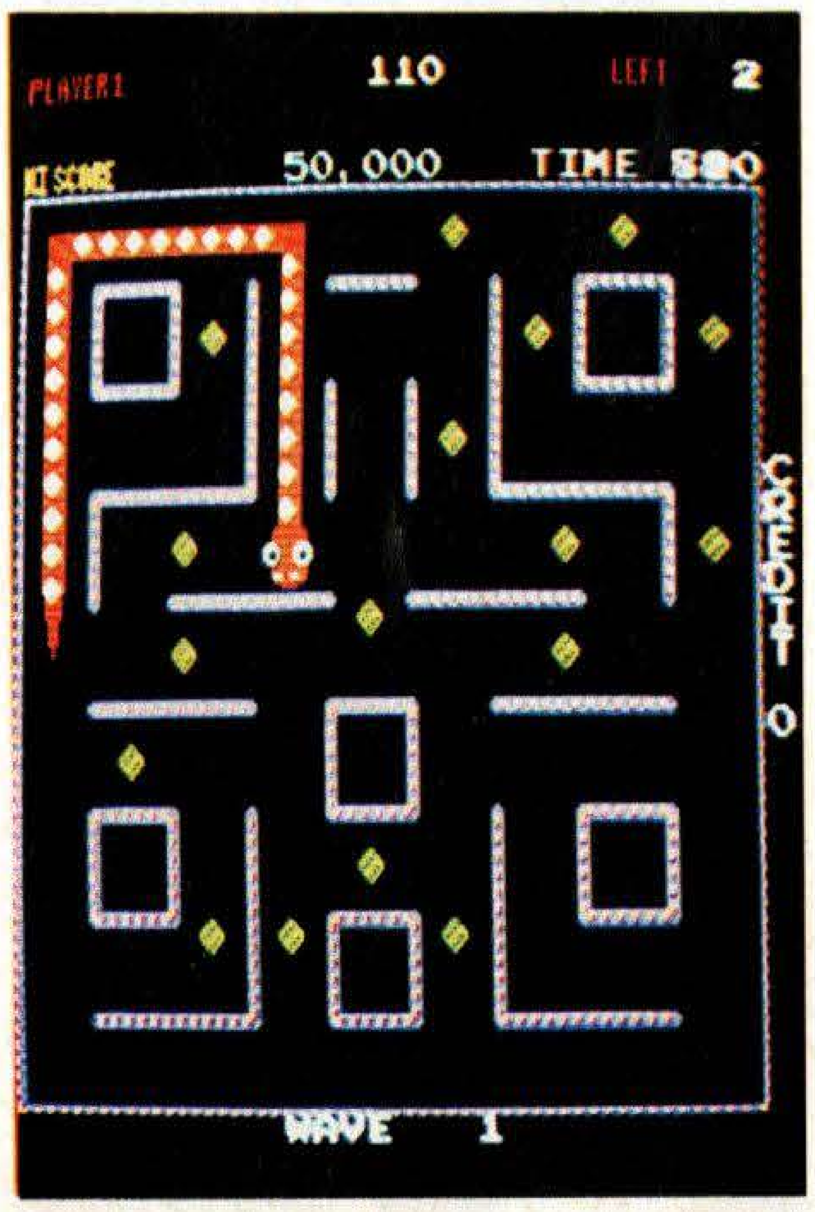


LUCASFILM: GRAFICA A 35 MM

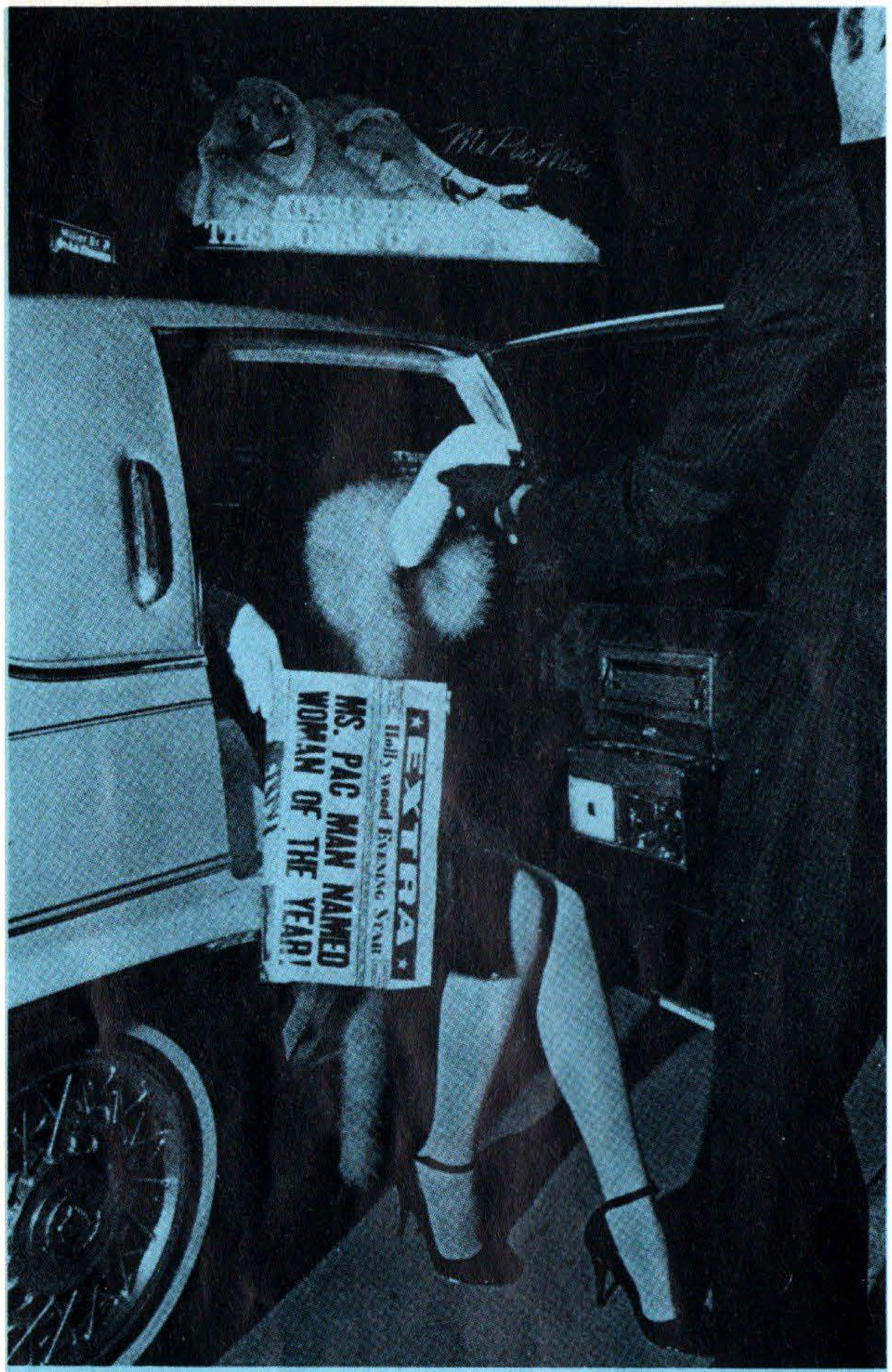
La Computer Research and Development Division Lucasfilm Ltd. è una casa di produzione fondata da George Lucas (nella foto), il celeberrimo regista di *Star Wars*, con il preciso intento di sviluppare le tecniche di filmaking e, in particolare, l'applicazione della Computer Graphic in campo cinematografico. Tre sono i settori di maggiore interesse: il software, l'hardware, registrazione e stampa di immagini al laser. Il gruppo di software grafico si interessa a sviluppare gli algoritmi sui quali si basano i sistemi grafici della casa di produzione e a scrivere programmi si software applicativo. Il gruppo di hardware grafico è invece responsabile dello studio di un processore grafico: il Pixar. Questo dispositivo utilizza gli algoritmi studiati dal gruppo software per la composizione e la creazione di immagini. Il settore laser approfondisce invece le tecniche di connessione tra Pixer e film e la realizzazione di immagini ad alta risoluzione e qualità. Obiettivo fondamentale è dunque quello di abbassare i costi ampliando le possibilità creative. I primi risultati si sono già visti. La straordinaria nascita di un nuovo pianeta «Genesis» realizzato per l'Atari Research. Splendido.

RECORDMANIA: LOTTA ALL'ULTIMO SECONDO

Servono solo 200 lire, un fisico ben allenato, disponibilità a farsi imboccare e a ingurgitare birra con la cannuccia, tanta pazienza, non avere appuntamenti importanti per tutta la settimana (meglio essere previdenti per non doversi pentire). Ecco tutti gli ingredienti per avere le carte in regola e diventare un «Olimpico» dei videogames. Naturalmente bisogna saper anche giocarci. Comunque l'attrezzatura da gara è decisamente economica, per il mantenimento poi non dovrebbero esserci problemi: in genere panini e beveraggi sono offerti dal barista o dai fans. Ha iniziato Gabriele Cozzi, sedici anni, milanese in un bar di via Forze Armate. È rimasto inchiodato ai tasti della macchina di *Guerre Stellari* per ben 20 ore e 35 minuti, accumulando un punteggio di 51 milioni e 370mila punti e una «riserva» di una cinquantina di astronavi. Verso le 8 di mattina nonostante la «carburazione» a panini sminuzzati e bibite con cannuccia, Gabriele ha ceduto. È stata poi la volta di Massimo Di Maggio, 20 anni, torinese, 26 ore spese combattendo contro *Nibbler* (nella foto), con un punteggio di 250 milioni di punti. Degli ultimi giorni è invece la notizia di un nuovo record, battuto questa volta a Chivasso. Il campione, Ignazio Russo, 18 anni, ha resistito per ben 38 ore consecutive giocando a *Juno First*. Nonostante una violenta crisi di sonno sopravvenuta la mattina del giorno seguente, con l'aiuto di qualche caffè e il supporto dei fans Ignazio è riuscito a battere il record di Massimo Di Maggio.



NOTIZIARIO



MS. PAC-MAN ELETTA DONNA DELL'ANNO

«Ms. Pac-Man eletta donna dell'anno» dice il titolo del giornale nella foto. Il successo di *Ms. Pac-Man* è stato davvero enorme: è diventato il più gettonato videogioco da Arcade della storia. Un vero trionfo! Avrebbe potuto risultare un noioso videogame o una cattiva traduzione di *Pac-Man*: invece nulla di tutto questo! Come tutte le «splendide» *Ms. Pac-Man* si è fatta attendere non poco, ma ora, dopo otto mesi di ritardo la nostra «star» è finalmente «disponibile» per tutti i possessori di computers. Le gambe più belle d'America stanno diventando davvero un pericolo mortale per tutte le «vedove da computer».

LE NOVITÀ DELLA 62ª FIERA DI MILANO

Con la chiusura della 62ª Fiera di Milano anche l'atmosfera di grande attesa che accompagna sempre questa manifestazione si è diradata. Quest'anno vero ospite d'onore è stata l'informatica, cui era dedicato un salone a parte: il Computer Show. Una vasta passerella degli ultimi prodotti delle 200 aziende espositrici: IBM, Commodore, Apple, Atari, per ricordarne solo alcune. Una lunga serie di personal e home computers facevano bella mostra raviglia era il padiglione 33: il regno dei videogiochi. Attesissimi e giustamente considerati il top delle novità nel settore erano i videogiochi al laser. Proprio per dare un giusto rilievo a questa straordinaria innovazione tecnologica troverete in questo numero della nostra rivista un grande servizio su questi nuovi giochi al laser. Le storie sono di ambientazione medievale con cavalieri, belle principesse fatte prigioniere, scheletri, draghi e mostri, op-



di sé e tra tutti il più ossequiato era l'attesissimo Macintosh, alla sua «prima» in Italia. La sezione didattica, letteralmente assaltata dai ragazzini, esponeva programmi per principianti, cassette per home-computer che facilitano i primi approcci e l'apprendimento dei comandi fondamentali per poter fare lavorare il «cervellone». Ma vero paese della mepure simulano il volo di un aereo intercettatore attraverso i più avventurosi scenari. Nonostante questo trionfo della tecnologia si è registrato il rientro di due star del passato: il vecchio calcetto e il flipper (naturalmente elettronico). Dopo ore e ore di faticosa scarpinata si ha in realtà l'impressione che la Fiera stessa sia un incredibile quanto enorme videogame.

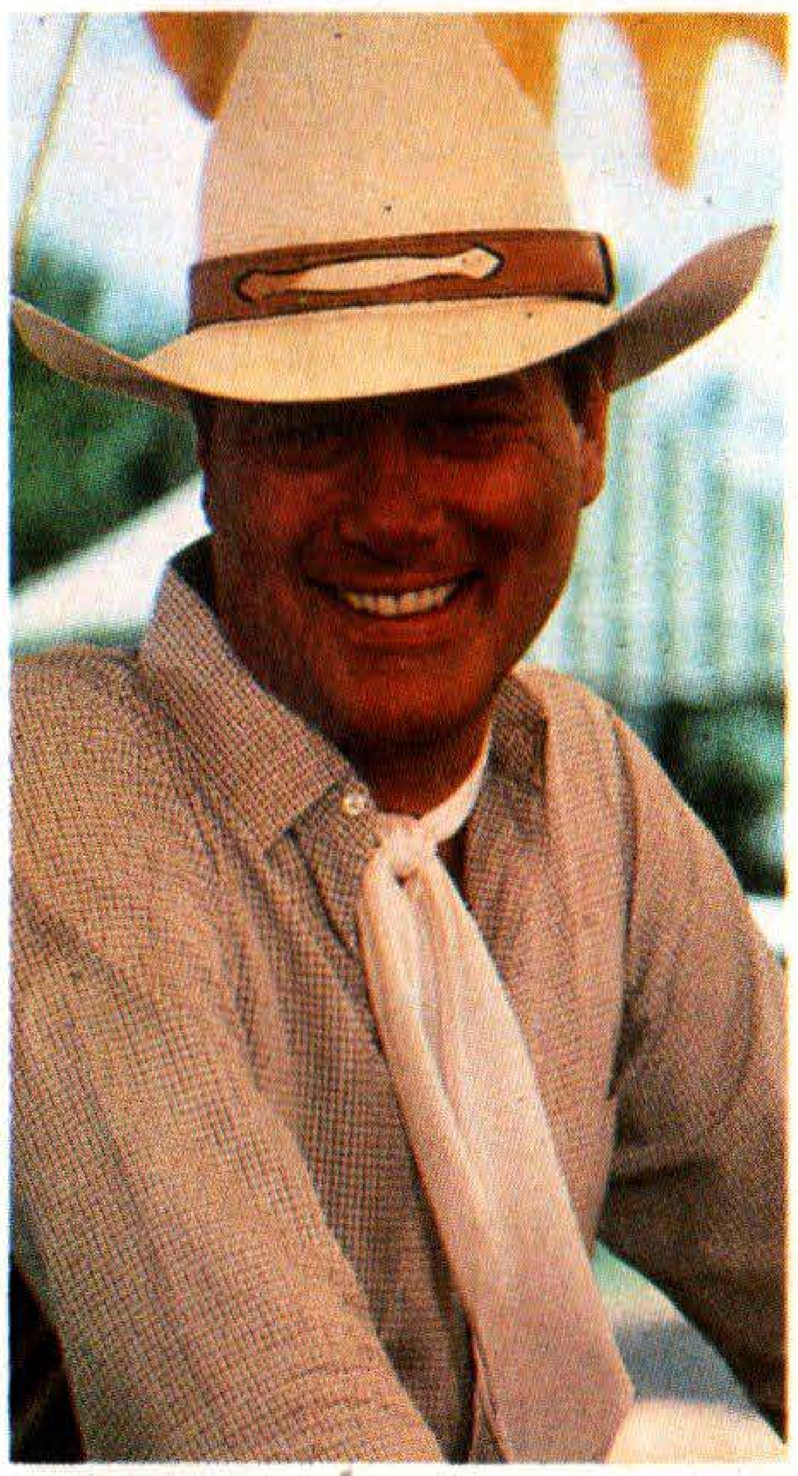


L'ERA DEI PUPAZZI COMPUTERIZZATI

Addio alle vecchie bambole di pezza e largo ai modernissimi pupazzi computerizzati: la nuova generazione nel campo dei «giochi robotizzati». Fanno veramente di tutto: cantano, raccontano favole e barzellette, suonano ogni tipo di strumento. Il tutto controllato da un computer. Funzionano ad aria compressa. Ci sono tantissimi personaggi, ognuno con dieci possibilità di movimento. Gli shows recitati da questi fantascientifici pupazzi sono pre-programmati su cassetta, oppure possono essere programmati a richiesta. I «bambolotti» possono essere usati da soli o in gruppo, indossando i più svariati costumi. Insomma, tutto quanto fa spettacolo!

GIOCHIAMO A DALLAS

La sindrome di Dallas si espande sempre più. Milioni di magliette Dallas, adesivi e bottoni adornano busti di ogni età, i paraurti delle macchine, i risvolti delle giacche. Mezza dozzina di dischi «J.R.» sono ai primi posti delle classifiche musicali. Le signore della società «bene» hanno organizzato feste in costume «alla maniera di Dallas». Gradualmente e di proposito, come J.R. quando avvicina una voluttuosa bellezza del Texas, Dallas ha scalato la classifica internazionale sino a contendere al Muppets Show il titolo di serie più popolare del mondo. A Johannesburg, dove Dallas è in testa alle classifiche, gli uomini politici si rifiutano di parlare in pubblico la sera del martedì, ben sapendo che i loro elettori sono a casa, con gli Ewing. Si dice che gli emigrati che tornano brevemente negli U.S.A. telefonino alle loro mogli per conoscere il seguito di Dallas e gli episodi non ancora trasmessi nelle nazioni in cui risiedono. Così quel 19 settembre in cui il corpo gravemente ferito di John Ross Ewing veniva portato di gran carriera all'ospedale Dallas Memorial, ben 300 milioni di anime, in 57 paesi, sconvolte dalla notizia, si chiedevano increduIe: «Chi può aver sparato a J.R.?» Dopo un cosi travolgente successo non poteva certo mancare un videogioco d'avventura basato sulla nota serie. Ci ha pensato la Datasoft con *The Dallas Quest*. Bisogna battere sul tempo J.R. nella ricerca di una mappa che rivela l'ubicazione di un giacimento petrolifero del Sud America.



Nella foto, il famosissimo J.R.

INTELLIVISION A TUTTO SPORT



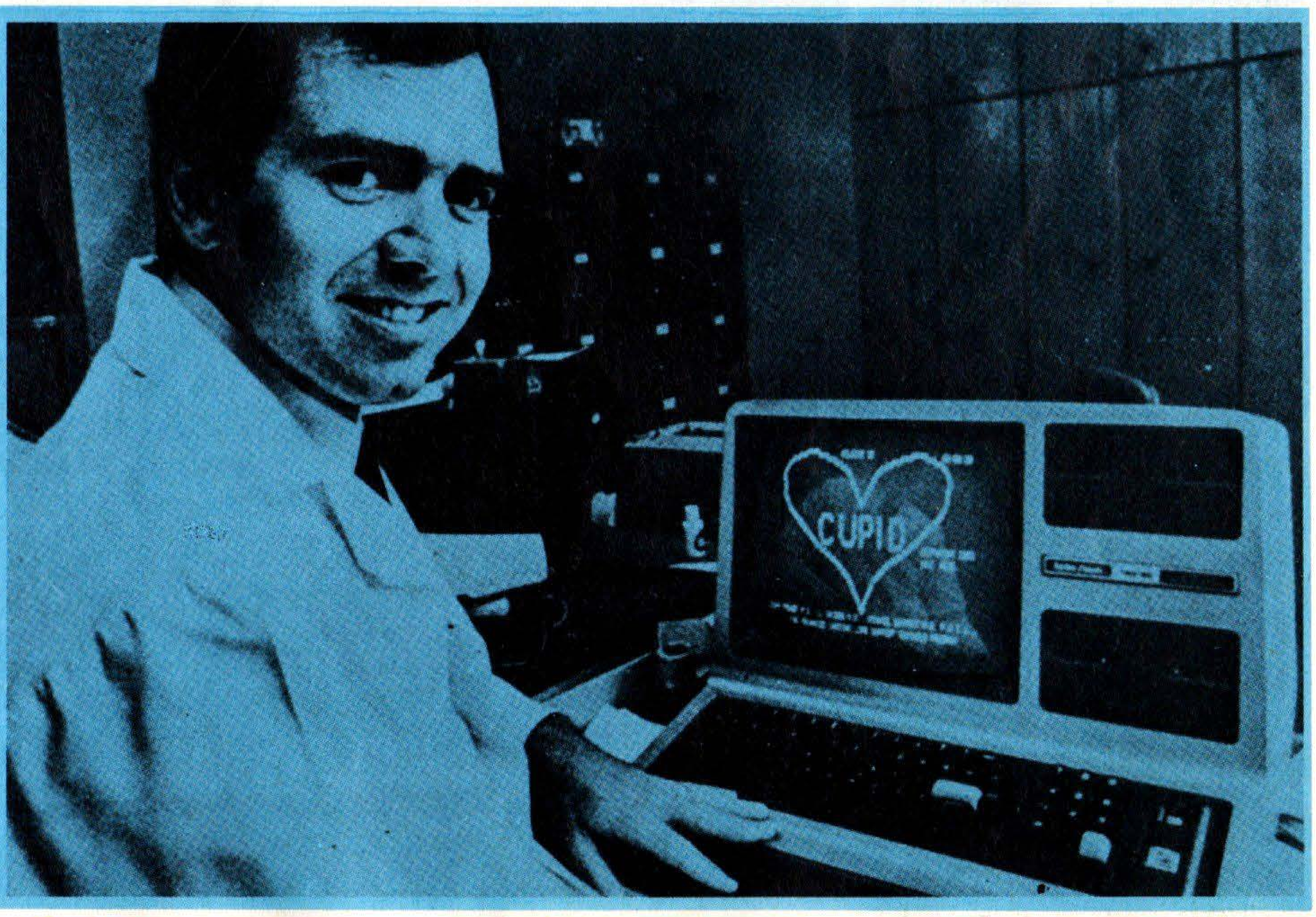
Primavera tempo di occasioni. La Mattel Electronics ha iniziato la sua prima promozione di vendita per il 1984, battezzata con lo slogan: *Promozione Intellivision a tutto sport!*
La risposta è decisamente interessante per la folla dei «videogioco dipendenti». La campagna promozionale segue il sistema già collaudato con successo l'anno passato, ma... con una sorpresa in più. Infatti chi acquista *Intellivision* ora ha diritto a tre cassette gratis, una è inclusa nella console, mentre le altre due verranno spedite direttamente a casa dalla Mattel. Insomma paghi uno, compri tre.

VIDEOGIOCHI AL BIT USA

Al Centro Commerciale Americano di Milano si è tenuta dal 22 al 26 maggio la sesta edizione di BIT USA, l'unica mostra in Italia dedicata all'home e personal computer made in Usa.
Due le novità di rilievo: una sezione riservata esclusivamente ai videogiochi e un seminario dedicato al tema: «La grafica: una componente oggi essenziale per il trattamento dell'informazione di tipo gestionale».
Il seminario, condotto dall'ingegner Roberto Favero, è stato organizzato in collaborazione con la rivista *Pixel*.

ANCHE I MEDICI GIOCANO COI COMPUTER GAMES

In USA i computer games hanno fatto il loro ingresso negli ospedali, molti medici se ne servono per insegnare agli studenti in medicina e al personale ospedaliero come comportarsi in caso di emergenza senza compromettere la vita del paziente. Il dottor Michael Barrett insieme a due colleghi ha disegnato un gioco dal nome molto allettante: *Cupido*. *Cupido* spiega come salvare la vita di un paziente che ha avuto un arresto cardiaco. Finora la maggior applicazione del computer in medicina si è avuta nello sport.



IN VETRINA

I NUOVI PRODOTTI DEL MERCATO



SHOOTING GALLERY

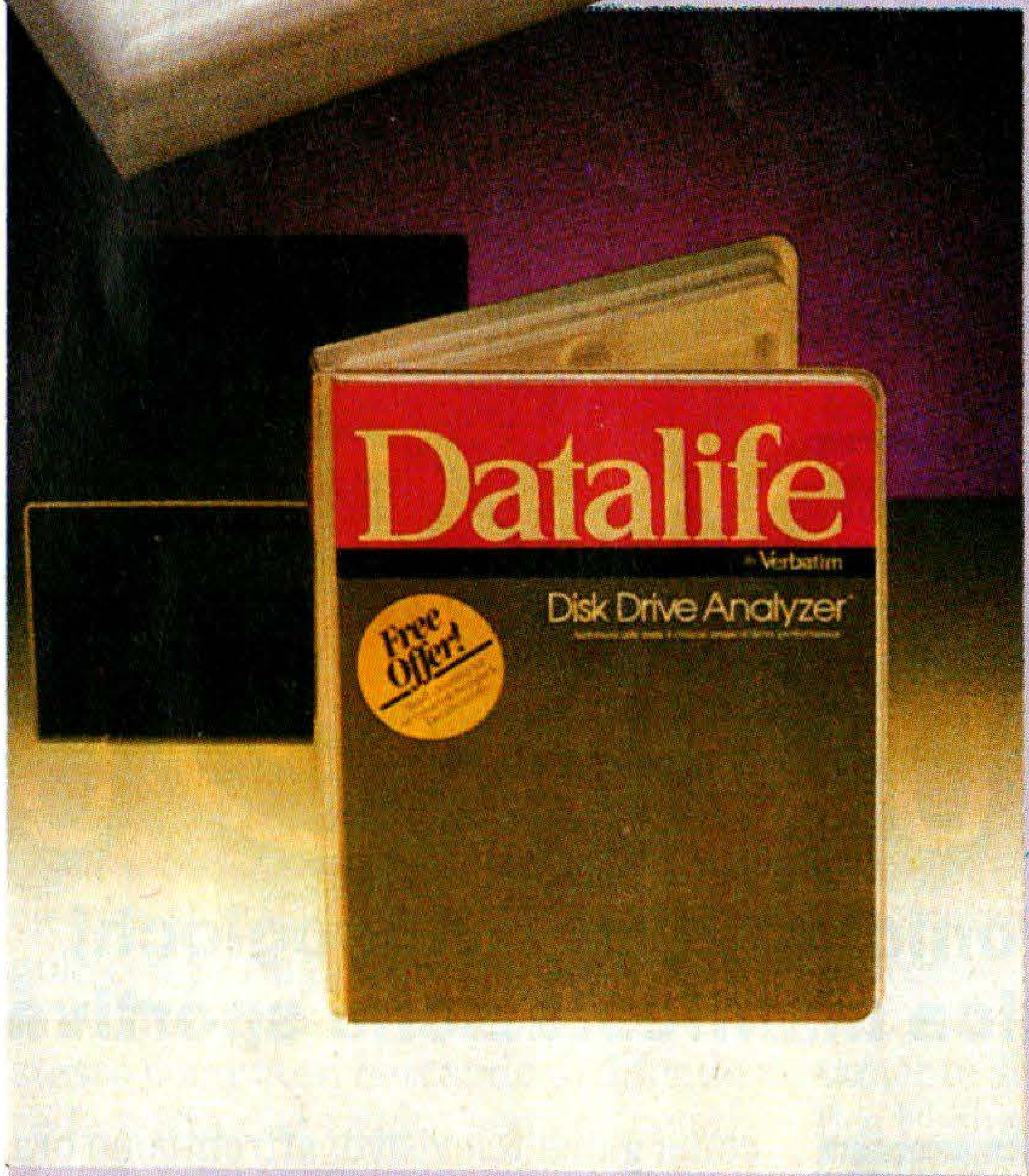
Siamo sempre nel mondo dei videogames d'arcade. Ora si tratta di esercitarsi per diventare tiratori scelti. Ci si accosta a una struttura a dir poco fantascientifica, si imbraccia il fucile e... si punta. *Shooting Gallery* offre un'ampia possibilità di movimenti, mentre la scena è resa viva da musiche, rumori di sottofondo e da una grafica particolarmente raffinata.



ERGBOARD

È una specie di agenda telefonica elettronica applicata alla base del vostro Commodore 64 che permette di avere sempre sott'occhio le procedure fondamentali del basic e le soluzioni sintattiche più opportune: un apparecchio, dunque, che serve ad economizzare forze e a risparmiare tempo. Il sofisticato accessorio si dimostra poi utilissimo per le operazioni di wordprocessor. Ora non rimane che aspettare il suo sbarco in Italia.







MOBILMATIC

La Mobilmatic, casa produttrice di mobili, pronto scheda (come sempre prima viene il contenintore poi il contenuto) e accessori per videogames, ha presentato una nuova realizzazione: il modello *Run Driver*. I monitors disponibili sono a 14, 16, 20 pollici. Il tutto completato da un volante e un cambio degno di piloti di F1.

DISK DRIVE ANALYZER

Per i patiti dell'automobile ecco una novità che li farà impazzire: il *Disk Driver Analyzer* della Datalife, un vero e proprio tecnico delle quattro ruote.
È infatti capace di controllare la convergenza delle ruote, la velocità effettiva e la condizione delle ganasce dei freni. Il *Disk Drive* sarà presto disponibile anche in Italia per gli home-computers più diffusi.



ROBOTGRAFIK 100

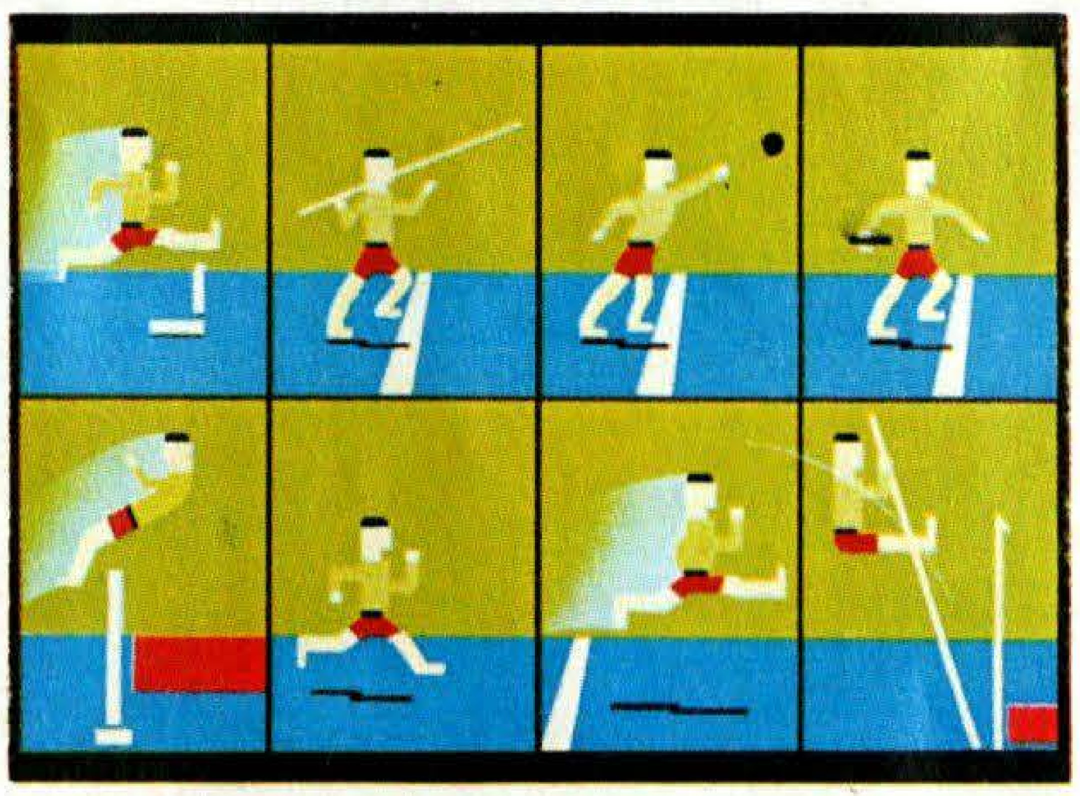
Si chiama *Robotgrafik 100* ed è applicabile all'Apple II senza dover modificare o aggiungere nulla. È un nuovo sistema grafico utile per ogni esigenza. Grazie a un joystick si svolgono le operazioni di imput, poi un semplice menù illustra il programma. L'operato si ottiene su un plotter o su una stampante. Il *Robotgrafik*, distribuito in Italia dalla Telav, può essere utilizzato in vari settori: architettura, meccanica, cartografia, chimica.

VIDEO GIOCHI OLIMPICI



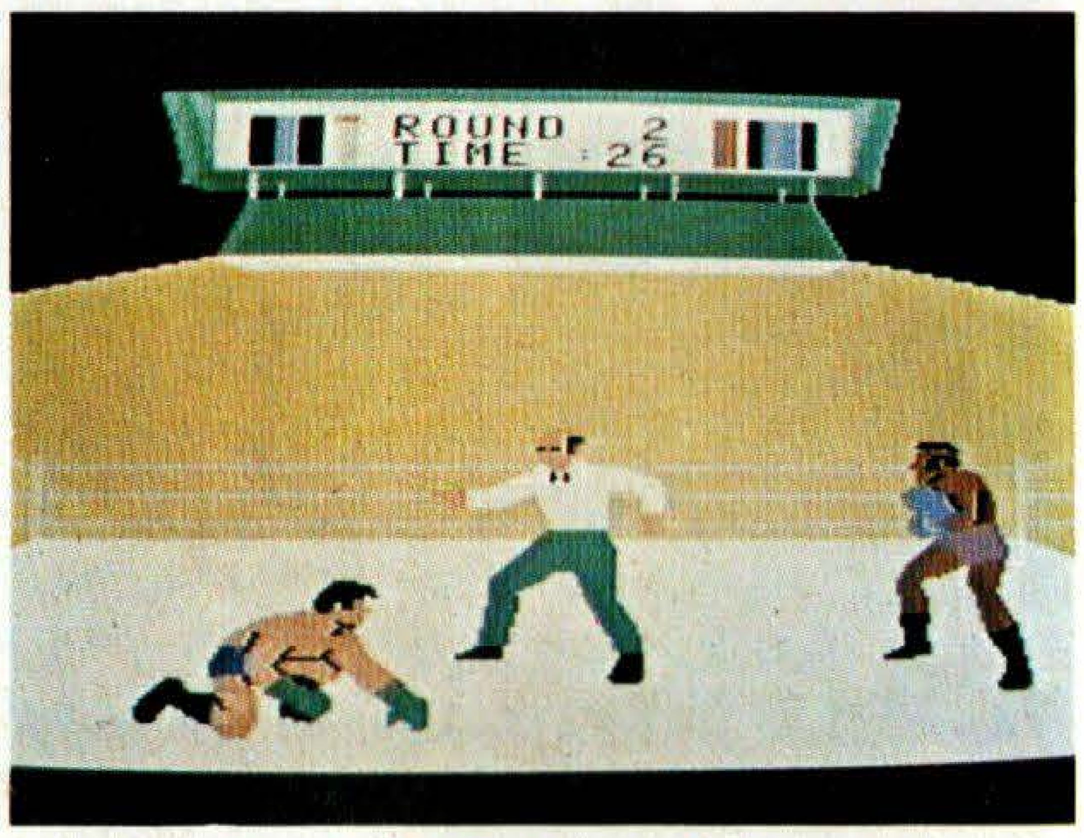
Ecco le gare delle Olimpiadi elettroniche: tutti i videogiochi e i computer games della più fantastica manifestazione sportiva

Una tappa fondamentale per la maggior parte delle case produttrici di videogiochi da console e per sistemi computer è stata la realizzazione di programmi software di argomento sportivo: calcio e football americano, hockey e tennis, baseball e sci, toccando le più svariate discipline sportive in una elevata specializzazione e fedeltà alle regole reali dello sport o del gioco riprodotto. In un momento in cui l'attenzione mondiale è rivolta alle Olimpiadi americane di Los Angeles, ci è sembrato opportuno fornire ai nostri appassionati sportivi una panoramica, la più completa possibile, dei titoli «video-sport».
La ragione principale che ha spinto le case ad inserire nei loro cataloghi molti titoli legati a sport più o meno diffusi si riferisce in particolar modo a quel desiderio mai sopito dell'uomo, e soprattutto dei ragazzi, di partecipare in qualche modo allo sport.
È una buona trovata infatti aver creato la possibilità di «praticare» il proprio sport preferito, calcio, tennis, sci che sia, comodamente seduti nel soggiorno di casa, o un incontro di basket con l'amico nel bar sottocasa, vivendo emozioni in egual misura esaltanti. Vi è quindi una serie di «rispecchiamento» tra la pratica dello sport in sé e la riproduzione vissuta sul video dai giocatori. Inoltre, oggi, lo sport è più visto alla Tv che non sul «campo di gara», se non altro per il numero stesso dei teleutenti che in contemporanea seguono un avvenimento calcistico, tennistico od atletico.



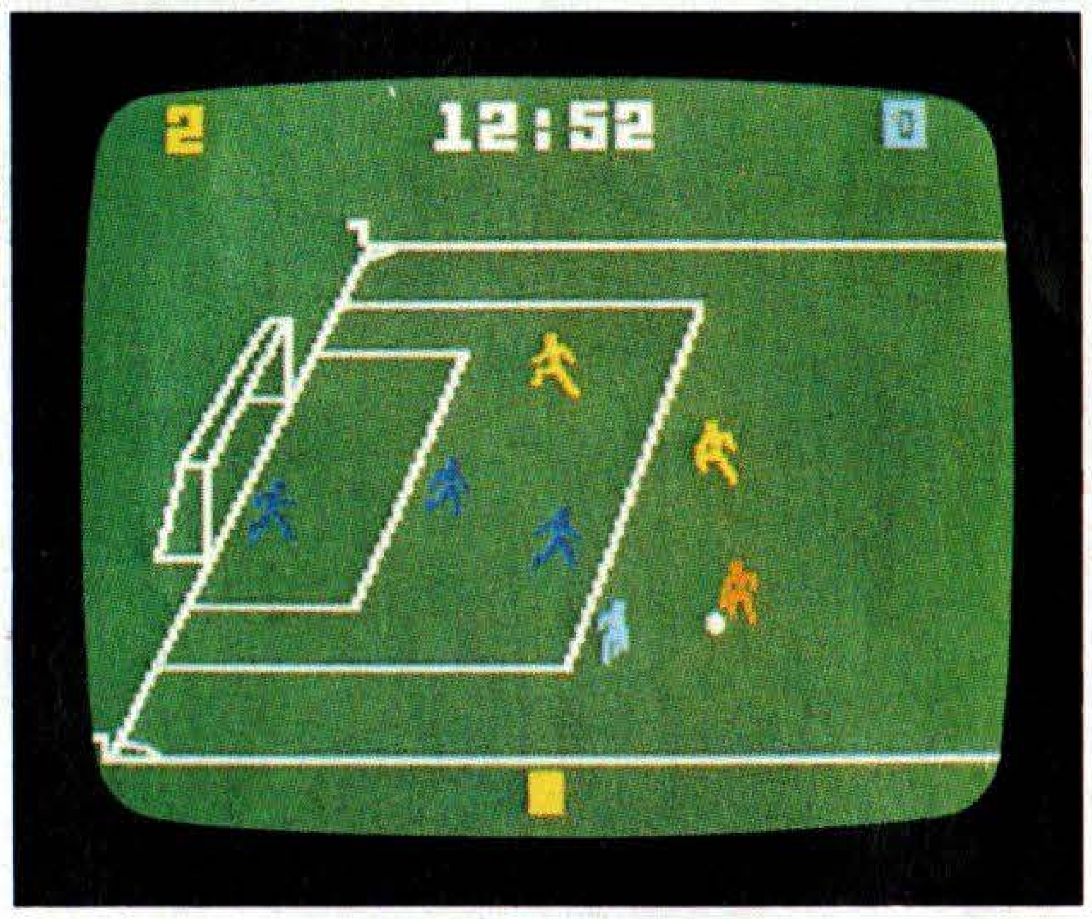
Decathlon (Activision)

La diversità tra l'essere spettatore passivo alla TV, ad esempio di un incontro di boxe, ed il viverlo attivamente impersonando uno dei due sfidanti con un buon videogame, risulta evidente. È chiaro che nel primo caso l'implicazione emotiva è proporzionata alla passione del tifoso nei confronti di questo o quell'altro sport, ma vivere un match tennistico all'ultimo smash o calciare un pallone al volo, segnando, nella rete avversaria, procura certo emozioni e sicuro divertimento.
Chiarita la differenza, se pur lontana, tra sport praticato, veduto, e vissuto con il game televisivo, affrontiamo ora insieme ciò che il «calendario sportivo» ci offre per correre, tirare, saltare e, ancora, scivolare sulla neve tra paletti e pendii mozzafiato a colpi di joystick.
Il mercato zeppo di titoli e varianti non presenta una omogeneità di diffusione in tutto il mondo. Il successo di un Soccer inglese (il calcio italiano), in Italia, non coincide con la diffusione in Usa della stessa cartuccia, o in un altro paese europeo. Questo vale anche per altri sport, con un rapporto sempre proporzionale alla diffusione e alla pratica dello sport stesso nel paese. Queste incognite hanno spesso creato grossi errori commerciali, pagati duramente dalle case produttrici. Anche in Italia alcuni sport non hanno trovato un fertile terreno di diffusione, anche se il mercato in genere è stato ge-



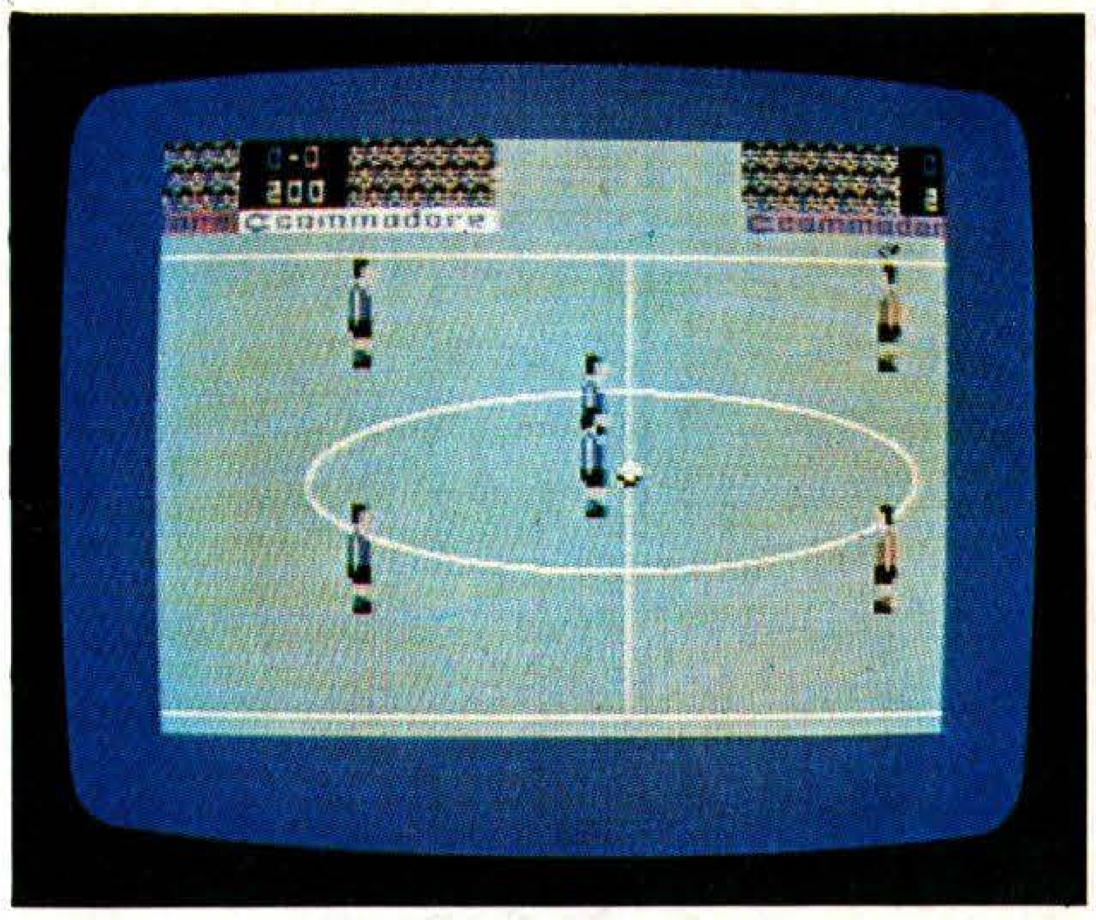
Rocky (Colecovision)

neralmente ben disposto ad accettare titoli sportivi.
Nel nostro paese, seguendo un ordine di diffusione che tiene conto della maggiore presenza di medesimi titoli in cataloghi diversi, notiamo che il calcio occupa senza ombra di dubbio il posto d'onore: il «Realsport Soccer» della Atari, un classico per la console VCS 2600, è stato uno dei più diffusi



Soccer (Intellivision)

giochi del calcio e pur mostrando una qualità d'immagine non sempre perfetta, ha tuttavia appassionato molti giocatori. Presenta vari livelli di difficoltà e consiste in una partita di calcio che si attiene fedelmente alle regole con passaggi, dribbling, tiri a rete, contro un avversario o contro lo stesso computer, cercando di difendere la porta che risulta sempre sguarnita (senza portiere). Buono è il sonoro con il fischio d'inizio, goal segnato e fine dell'incontro. Altro gioco del calcio famoso è il «Soccer» della Mattel-Intellivision, molto curato nella grafica, con 22 giocatori, il pubblico che tifa, il campo in tre dimensioni e con due tempi di 45 minuti (simulati logicamente!), più i supplementari in caso di parità. Tutto è possibile: dalla rimessa laterale al corner, agli schemi d'attacco e di difesa. Inoltre il successo è garantito in questi ultimi tempi da una grossa campagna promozionale della Mattel.
Anche la Creativision comprende nel suo catalogo una cartuccia denominata Soccer, realizzata con una grafica discreta. Essa risulta più complessa rispetto a altre, soprattutto grazie all'idea di far impersonare al videogiocatore il ruolo di calciatore e insieme quello di allenatore per studiare le migliori tecniche e strategie di gioco. Lo scorrere del tempo, visibile costantemente in alto a destra dello schermo, segna l'inizio e la fine degli incontri, con la possibilità di controllare e variare la velocità stessa del gioco.
La Philips presenta invece nel vastissimo catalogo Videopac una proposta «Soccer», che unisce nella medesima cartuccia un altro sport (Hockey). Unitamente alla nota semplicità della grafica Philips, questo Soccer risulta linea-



Soccer (Commodore)

re e simpatico, offrendo anche molteplici possibilità di gioco. Da notare che la Philips ha in commercio un'altra cartuccia riguardante il tema calcistico: è il «Gioco del calcio», una riduzione molto bella in TV del famoso calcio balilla, con regole non basate sul tempo ma su dieci goals da segnare e con in campo 6 giocatori anziché 11. Nel settore degli Home Computer da citare sono il «Calcio» della Texas Istruments per il TI 99, che ad una grafica buona unisce la possibilità del replay della rete e dell'azione precedentemente eseguita. I giocatori in campo sono 5 per ogni squadra ed è possibile compiere quasi tutte le operazioni del calcio reale.
Per il Commodore 64 invece è disponibile una delle versioni computerizzate più complete e soddisfacenti di que-



L'hockey su ghiaccio è una specialità sportiva molto diffusa nei videogiochi. In questa foto, lo spirito di squadra durante una «vera» partira

UN SUPERGOL COL COMPUTER: SEGNA ALDO SERENA

Il boom dei videogiochi è scoppiato anche in Italia: si parla già di 130 mila apparecchi e 600 mila cassette venduti con un coefficiente di penetrazione rispetto ai televisori a colori inferiore al due per cento contro il 5,6 per cento della Gran Bretagna per esempio.

Tra gli acquirenti di questi 130 mila videogames c'è anche Aldo Serena, attaccante dell'Inter e della Nazionale olimpica azzurra. Ventitré anni, veneto di Montebell una città in provincia di Treviso, ala — centravanti, colpo di testa che ricorda quello dei «grandi» tipo Boninsegna e Riva, un coraggio da leone, due piedi molto buoni: ecco Aldo Serena. Ritornato quest'anno in nerazzurro, dopo una stagione rossonera alle spalle che ne ha consacrato le doti, è oggi uno dei giovani attaccanti più richiesti sul mercato calcistico.



— Da cosa nasce questa tua passione per i videogames?

«È un hobby che è iniziato per me nell'estate del 1980, un periodo tra l'altro che mi ricorda l'anno giocato col Bari in B. Una stagione favolosa con grandi partite e dieci gol... Ma torniamo ai videogiochi. Andavo a giocare in un bar vicino allo stadio comunale dopo gli allenamenti e con i primi *Pac Man* diventai molto abile. In seguito mi sono comperato un Commodore di quelli collegabili alla televisone e il numero delle cassette è via via aumentato. Adesso ne ho moltissime, di giochi sportivi e non, uno più bello dell'altro».

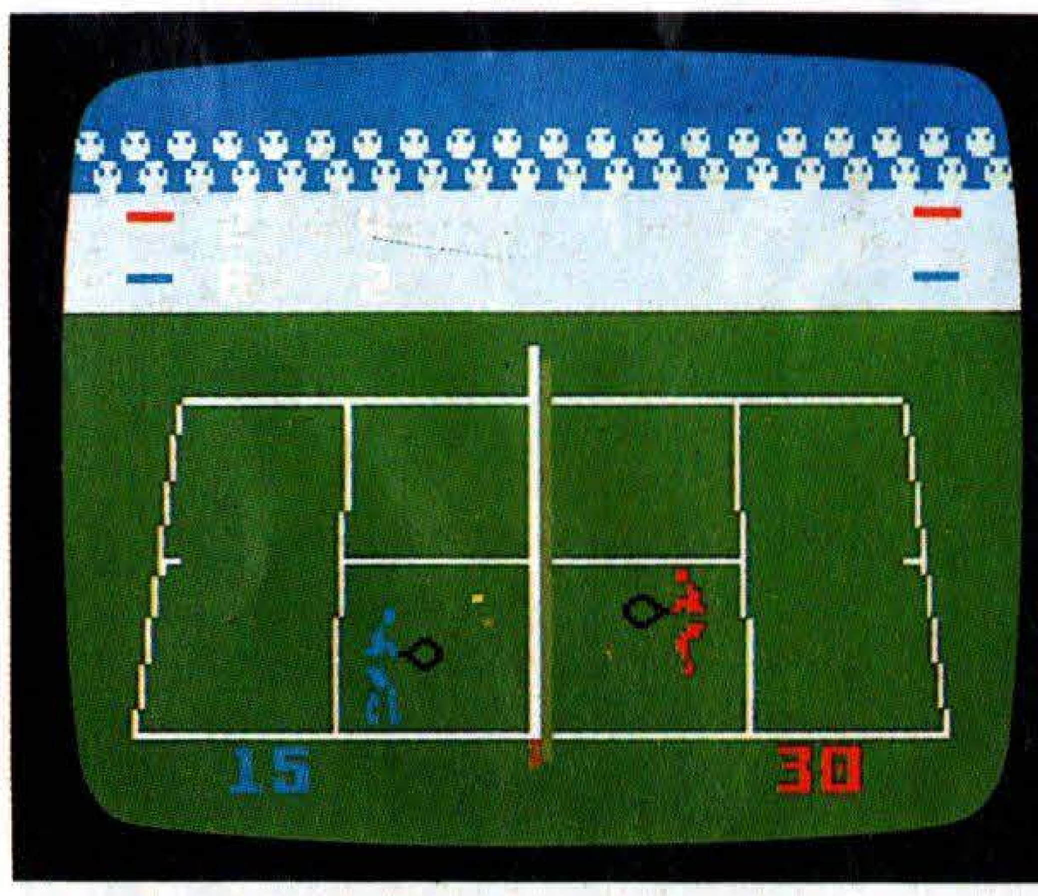
A sinistra, Aldo Serena in campo. In alto a destra, Serena in azione contro la Fiorentina a San Siro.



Che tipo di videogiochi preferisci?

«Per uno che come me è sportivo potrebbe sembrare un controsenso, ma preferisco in genere i giochini non sportivi con un'unica eccezione. Ho visto in giro un videogame meraviglioso su alcune delle specialità olimpiche: la corsa ad ostacoli, il lancio del disco, il salto in alto, il salto con l'asta, il giavellotto. È una cosa fantastica!»

— Tu, che puoi essere considerato un esperto, cosa puoi dire sull'effetto



Tennis (Intellivision)

sto sport. Tutto è stato realizzato per offrire il massimo della veridicità: dai giocatori che entrano in campo in ordine dagli spogliatoi, al pubblico incitante e alle «finiture» grafiche del campo, alle regole applicate rigorosamente con tutte le possibili varianti. Un gioco che appassiona chiunque, partecipanti e spettatori.

Un'altra specialità sportiva che ha raccolto numerose realizzazioni software è il tennis; gioco questo che trae le sue origini nei TV game degli albori, con le «palettone» laterali e il puntino-pallina che rimbalza da un lato all'altro dello schermo. Oggi, tra le varie Case che presentano nei cataloghi un videogioco sul tennis, accenniamo al «Tennis» della Activision, che permette tiri ad effetto ed angolazione differenziati dalla pallina a seconda del punto in cui la si colpisce con la racchetta. Buona la grafica sia del campo che dei tennisti, con la possibilità di essere giocato nel sistema Atari VCS.

l'Atari dispone della versione «Realsport tennis», curata molto nei particolari per giocare sia contro un avversario «umano» che con il Computer. È possibile effettuare pallonetti, schiacciate ed effetti con la semplice e precisa disposizione della racchetta del tennista. Molto efficace e spettacolare la volé in corsa a rete. Anche se la grafica non è eccezionale, il risultato è molto gradevole.

L'Intellivision nel suo «Tennis» esibisce come sempre una grafica e un'«immagine» molto veritiere, con il campo visto dall'alto, il pubblico, il cambio di campo, la regola del Tie-break, ecc. Il gioco risulta molto verosimile con possibilità di vere schiacciate, liftate e smorzate entusiasmanti. Anche il colpo di servizio è molto elegante e verosimile.

Il «Tennis» della Creativision appare molto semplice e lineare con una buona grafica. Presenta diversi gradi di



Tennis (Atari)



va nelle sale-giochi, sottolinea che i membri della famiglia giocano in media 45 minuti al giorno e che il gioco accomuna tutta la famiglia e facilita il dialogo permettendo di socializzare meglio sia nei rapporti dentro casa che fuori.

Un terzo studio, fatto questa volta dall'Aeronautica degli Stati Uniti sullo stress dei piloti, quantifica i benefici ottenuti con i videogiochi «nell'aumento della capacità di reagire a più stimoli contemporaneamente».

— Anche tu hai riscontrato dei benefici, nel tuo piccolo, sul piano dei riflessi? Ti è servito anche sul campo di calcio?

«Direi di sì, esercita la prontezza di riflessi e aumenta la capacità di calcolo immediato fra rapporto di spazio, tempo e segnalazioni luminose».

— Perché secondo te i giovani riescono meglio degli adulti nei videogiochi? Chi ti fa questa domanda, per esempio, è completamente negato in questi giochini.

«Perché gli adulti sono abituati a decidere per fasi successive: avviene così per molti altri giochi, il bridge, gli scacchi, la dama, il tennis, lo stesso calcio. Con i videogames, invece, le decisioni devono essere veloci e simultanee e i ragazzini che hanno ancora una forma mentis da costruire vi si abituano in fretta».

Dopo questa breve ma efficace lezioncina di videogames siamo convinti che se Aldo Serena riuscirà ancora a migliorare le sue già notevoli doti calcistiche una parte del merito spetterà anche ai videogiochi. — ***Marco Basoni***

che hanno i videogiochi sui giovani?

«Premetto intanto che non sono affatto un esperto, ma un semplice appassionato di videogames. Recentemente ho letto su un settimanale i risultati di un seminario sui videogames tenuto all'università di Harvard. Si diceva che i videogiochi danneggiano la mente, sottraggono i ragazzi agli studi, li incitano alla violenza, trattengono i giovani al chiuso delle sale-giochi, sono troppo individualisti perché puntano tutto sull'idea di arrivare primi, di vincere a tutti i costi. Invece pare che un gruppo di psicologi abbiano scoperto il grande potere rieducativo dei videogames, fornendoli come passatempo a bambini fisicamente handicappati. Questi "giochini", secondo me, sono dei veri e propri scaricanervi, innalzano il quoziente di intelligenza, aumentano i riflessi e sicuramente servono anche per allontanare tanti ragazzi dalla droga. Meglio perdere delle ore a smanettare su un videogame che andare a cercare altre distrazioni pericolose....».

Un altro studio sul videogame «di casa», per intenderci non quello che si tro-

difficoltà ed i tennisti, molto mobili, offrono condizioni di gioco verosimiglianti e possibilità di tiri anche complicati. Ultima nota è la cassetta «Champion tennis» della Sega, per Home Computer.

Altro gioco di successo è stato la versione videogame dello sci, che soprattutto con la Mattel-Intellivison e il suo «Skiing» ha raggiunto grossi livelli di diffusione. Molto curata nella grafica e nei particolari, questa cartuccia con-

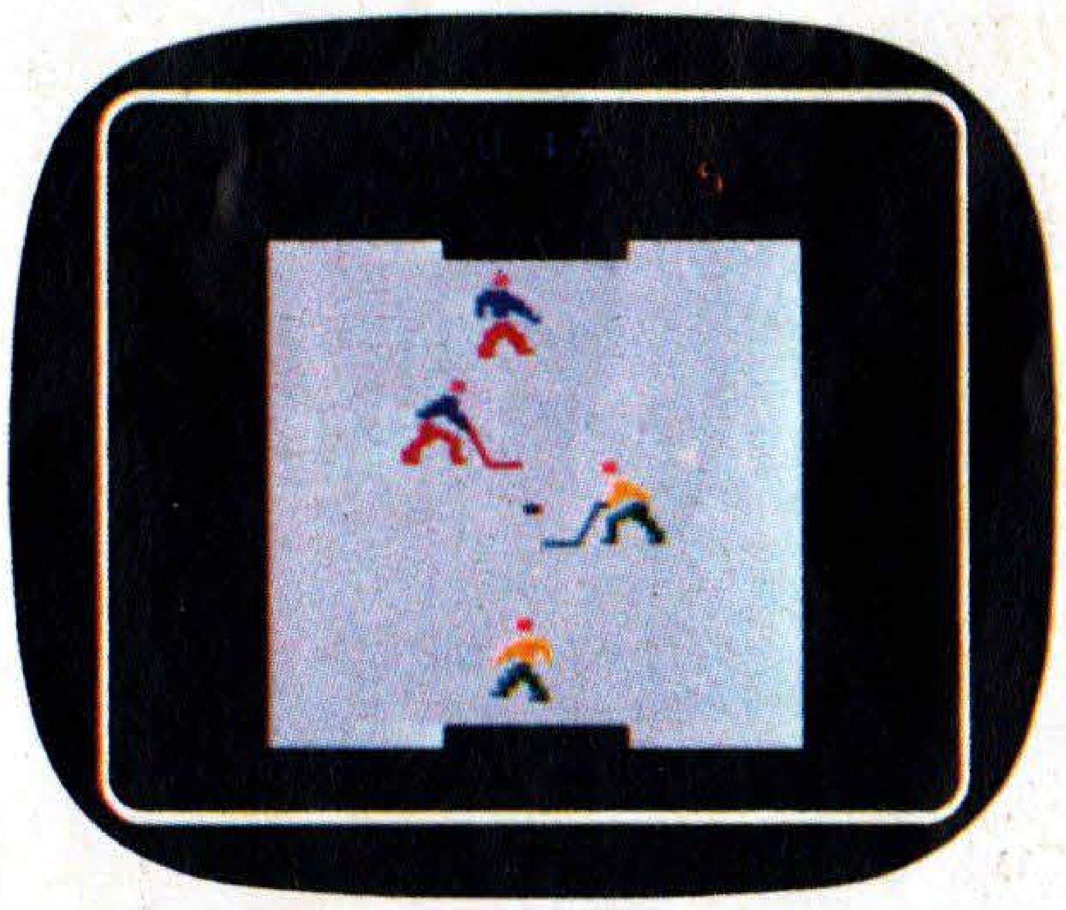


Skiing (Activision)

sente due specialità di discesa: slalom speciale e discesa libera. Ambedue a cronometro le gare si svolgono in un paesaggio suggestivo, tra paletti di gara e alberi naturali, con un sonoro fedele fin nel caratteristico fruscio degli sci che corrono sulla neve.

La versione Activision di «Skiing» permette addirittura di correre con i propri beniamini del «circo bianco» su ben 10 piste di diversa difficoltà e lunghezza. Accorgimenti come la caduta rovinosa in caso di «carezze» non volute ai paletti di gara o agli abeti del percorso, la regola della penalità per il salto di una o più porte, i movimenti dello sciatore in pista, rendono apprezzabile ed entusiasmante questo game «invernale».

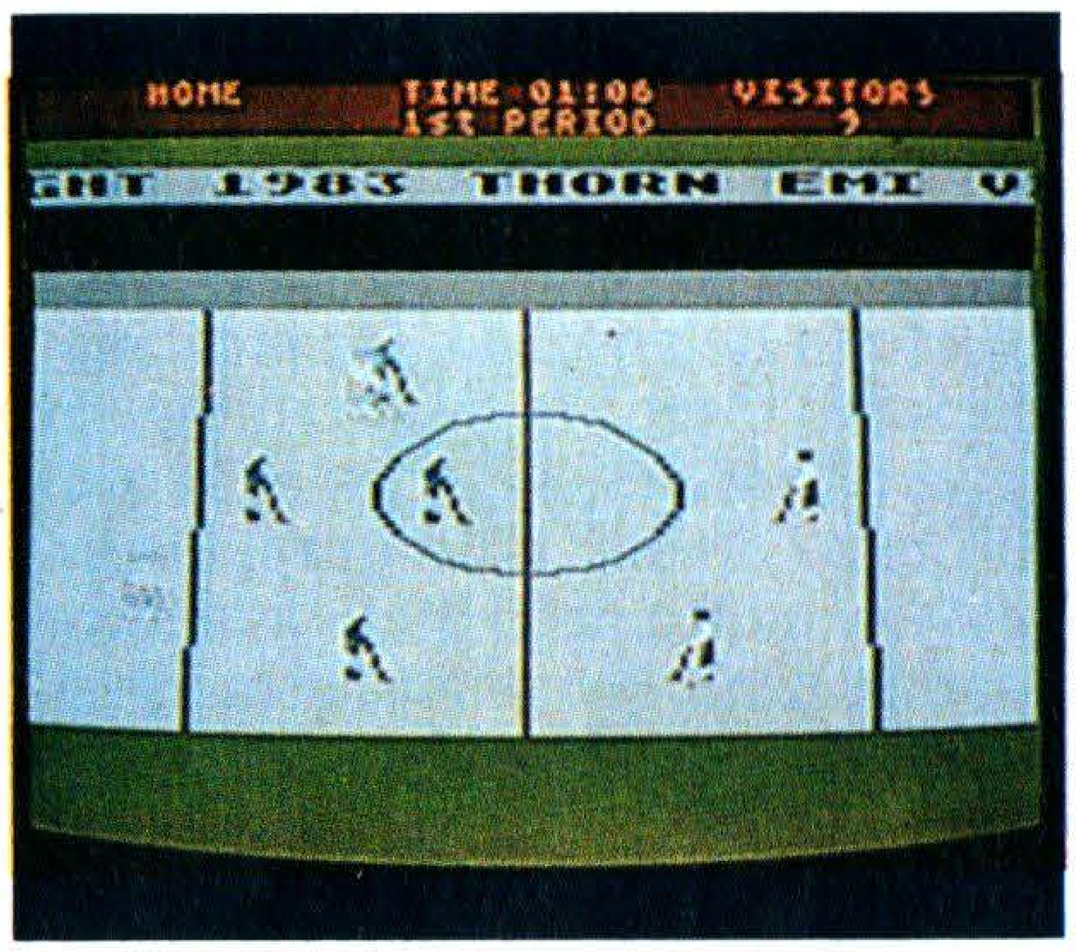
La Philips con il suo «Sci» presenta un gioco simpatico ma forse un po' troppo semplice nella grafica e nelle immagini, anche se il sonoro è stato particolarmente curato. Le porte del percorso sono strette e difficili come in una vera discesa, ed il cronometro è



Hockey (Activision)

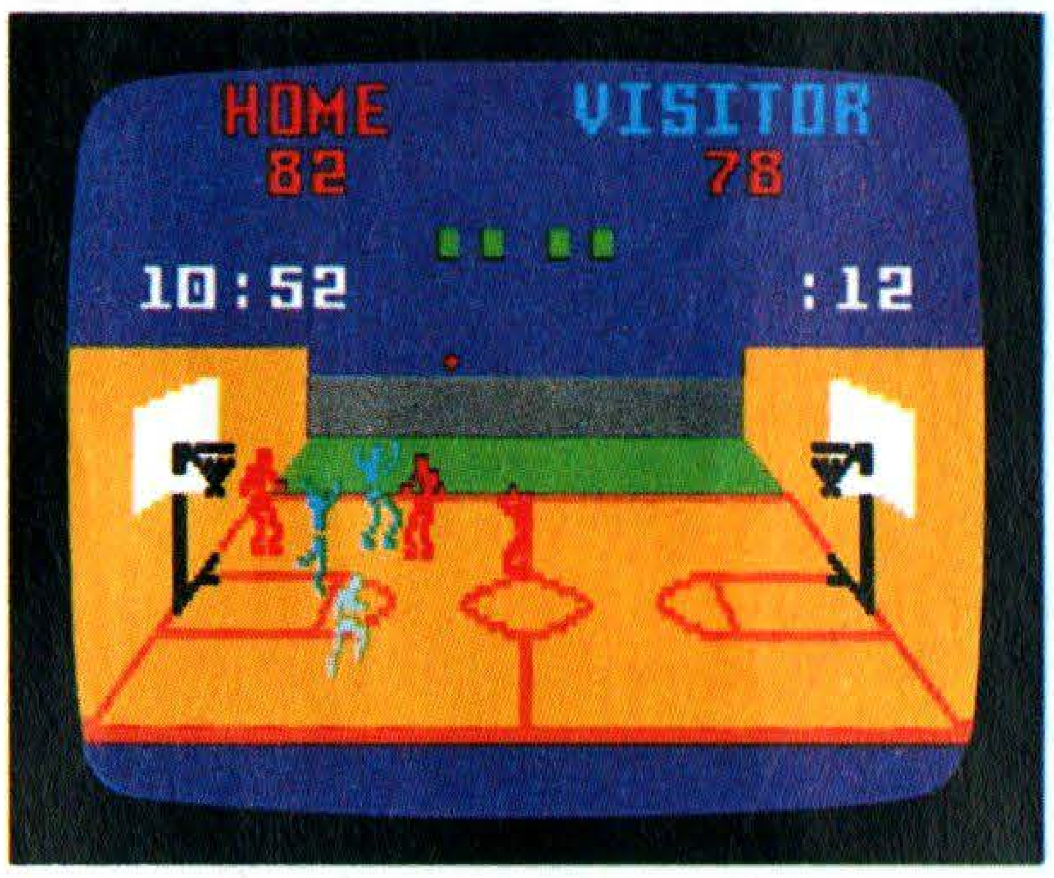
presente sempre sullo schermo in ogni attimo della discesa.

Per quanto riguarda l'hockey le versioni sul mercato riguardano in particolar modo, se non esclusivamente, la specialità su ghiaccio: «Ice Hockey» della Activision è uno dei più completi oggi disponibili. La partita si svolge tra due giocatori soltanto, sullo schermo: portiere ed attaccante dell'una e dell'altra squadra. Tutte le principali regole dell'hockey su ghiaccio sono

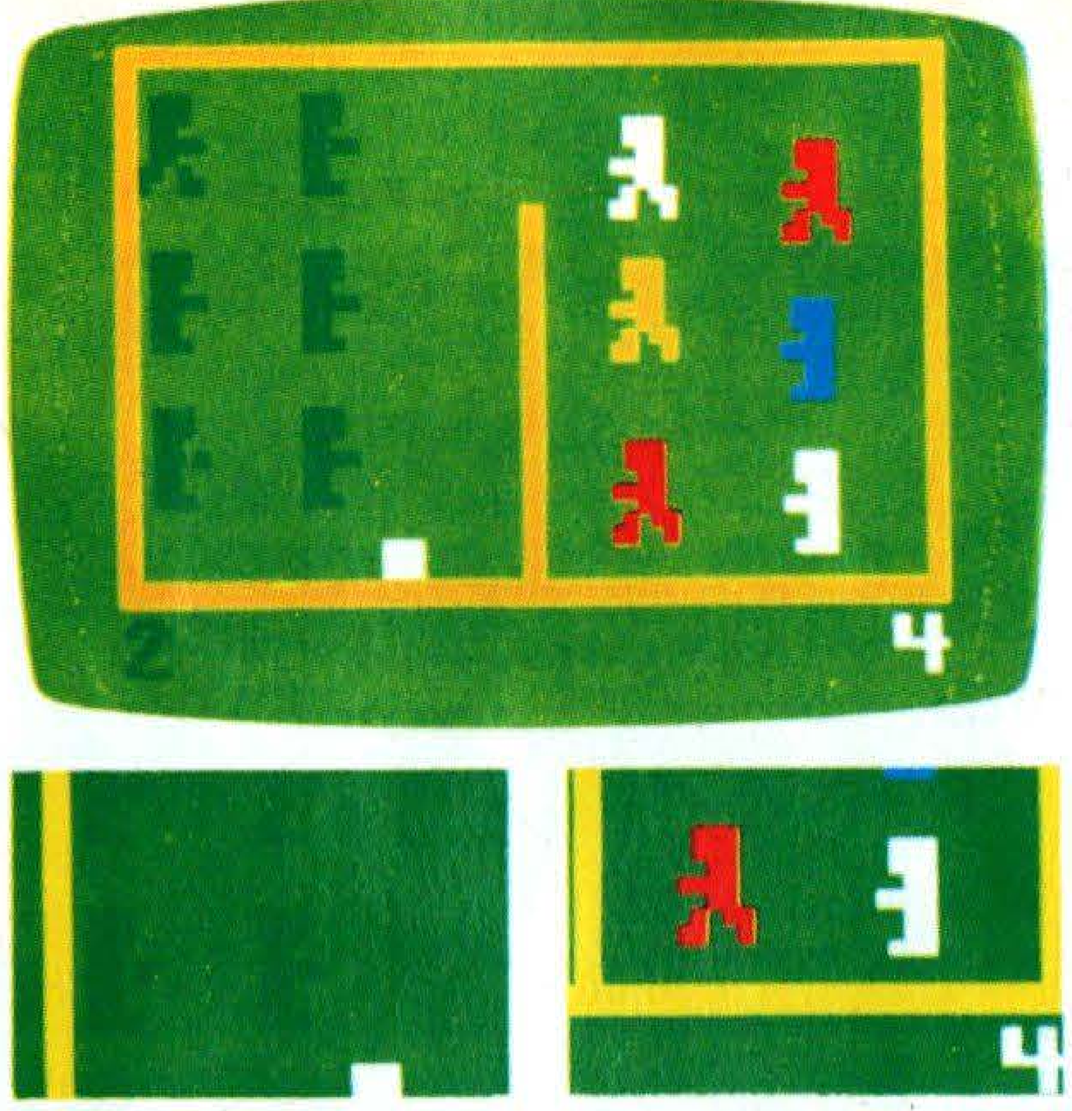


Hockey (Thorn Emi per Atari)

state applicate, in un gioco dove è richiesta molta abilità nel saper guidare il dischetto all'attacco o in difesa. L'«Hockey» della Intellivision mette in mostra, al fischio d'inizio, gli applausi del pubblico, tutti i rumori del gioco e un'immagine molto curata, un gioco sul ghiaccio molto attraente, un gioco necessariamente di squadra dove l'astuzia e l'abilità vogliono la loro parte. Semplici e gradevoli anche i colori e la grafica dei giocatori.
La Philips, che ha unito al suo «Hockey» il Soccer, in un'unica cartuccia, ottiene sì il vantaggio di offrire 2 differenti specialità sportive al prezzo di una, ma presenta un hockey forse troppo semplificato. Il giudizio comunque rimane positivo, soprattutto per le possibilità di sviluppo delle abilità tecniche da parte del player nel tirare e portare a rete il dischetto.
Molto bella e curata invece la versione dell'«Rockey» su ghiaccio della «Hes, Retro-Ball software per il Commodore 64. Utilizzando le notevoli capacità e possibilità di questo osannato computer, la partita a colpi di bastone per impossessarsi del disco ed andare a rete, evitando abilmente il portiere, risulta avvincente e spettacolare. Certamente tra i più verosimili in commercio il gioco richiede un minimo di tempo per imparare a dosare gli impulsi al joystick e, ad abilità acquisita, è possibile eseguire azioni d'attacco e difesa strepitose. Numerosissimi, inutile dirlo, i suoni ed i colori.
Altro sport presente in più cataloghi di videogiochi è il golf, che in realtà nel mercato italiano non ha riscosso il ve-

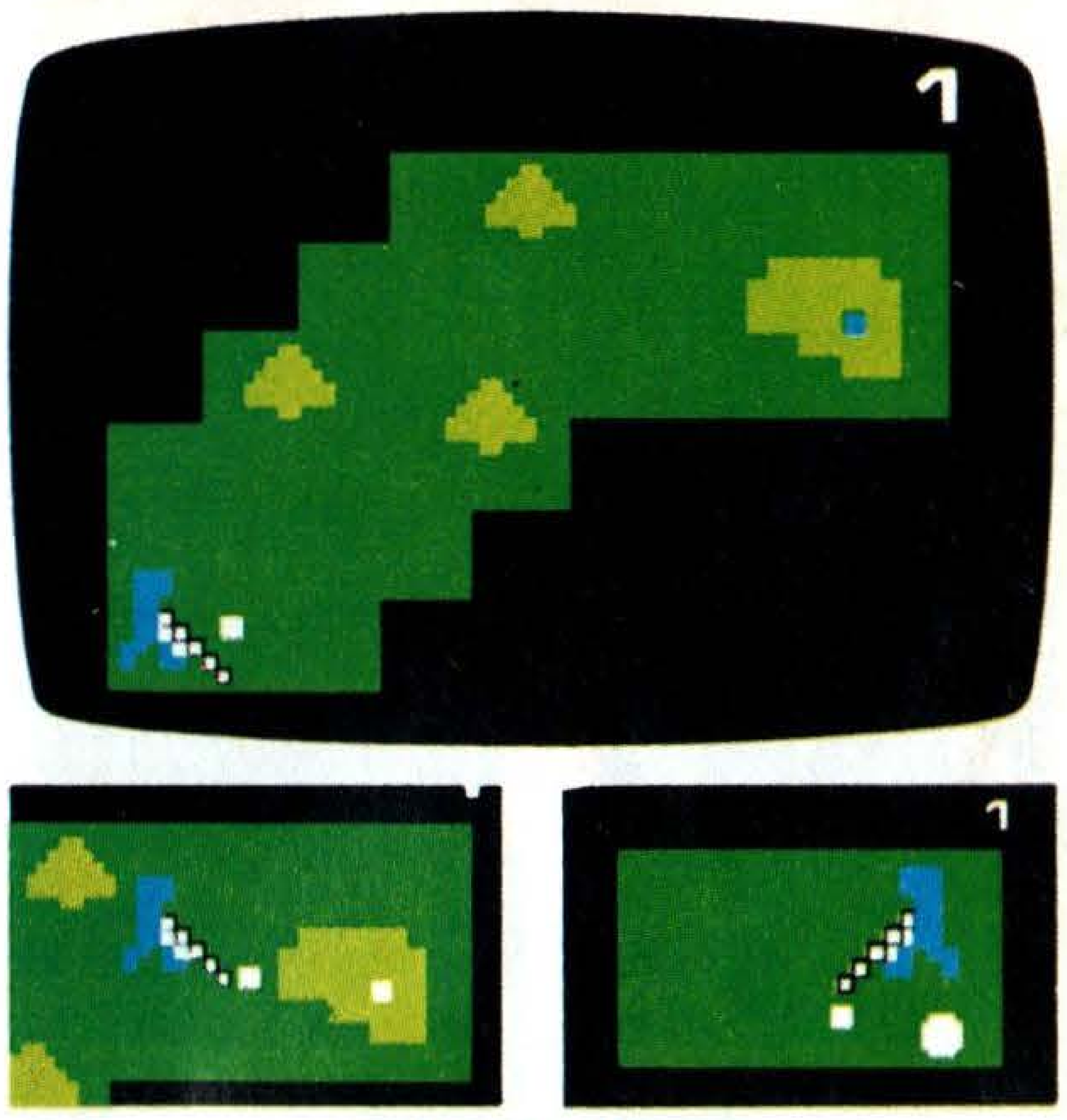


Basket (Intellivision)



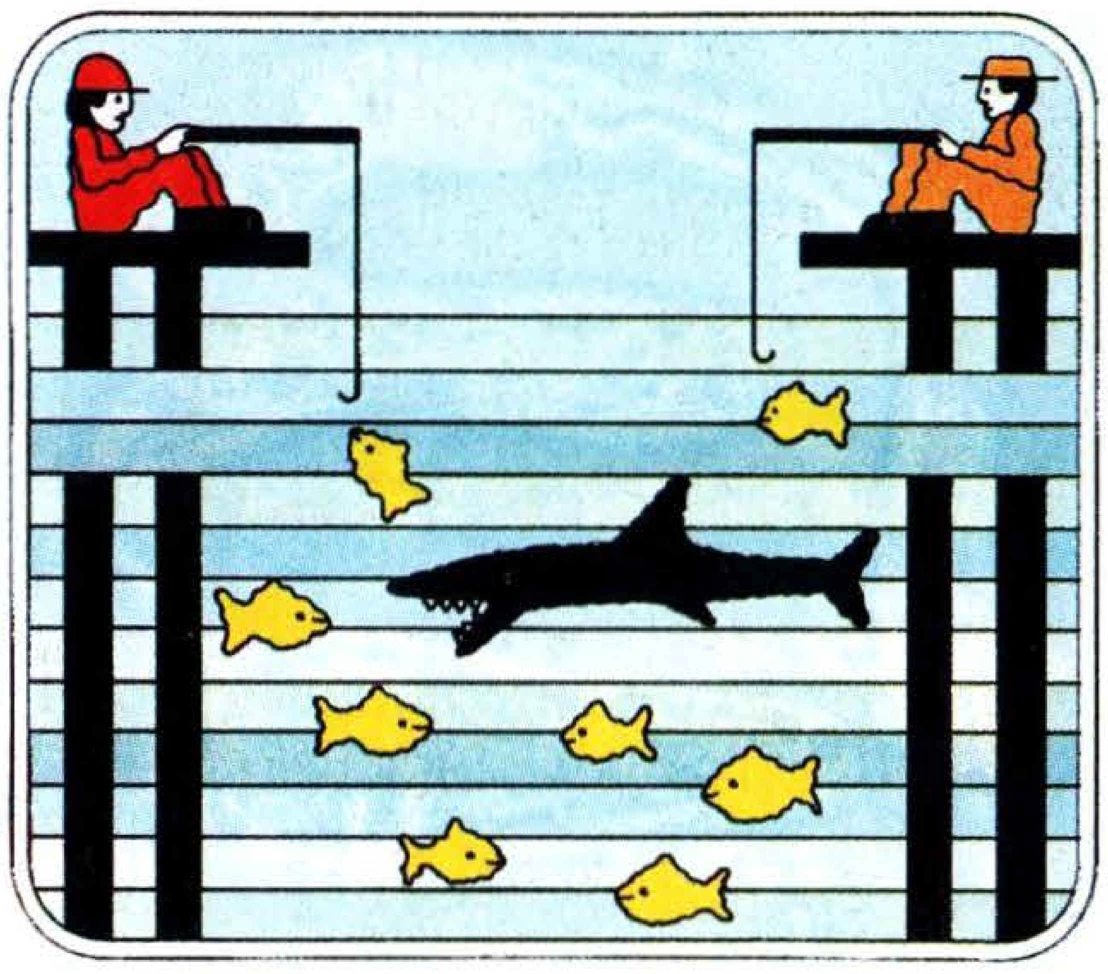
Pallavolo (Philips)



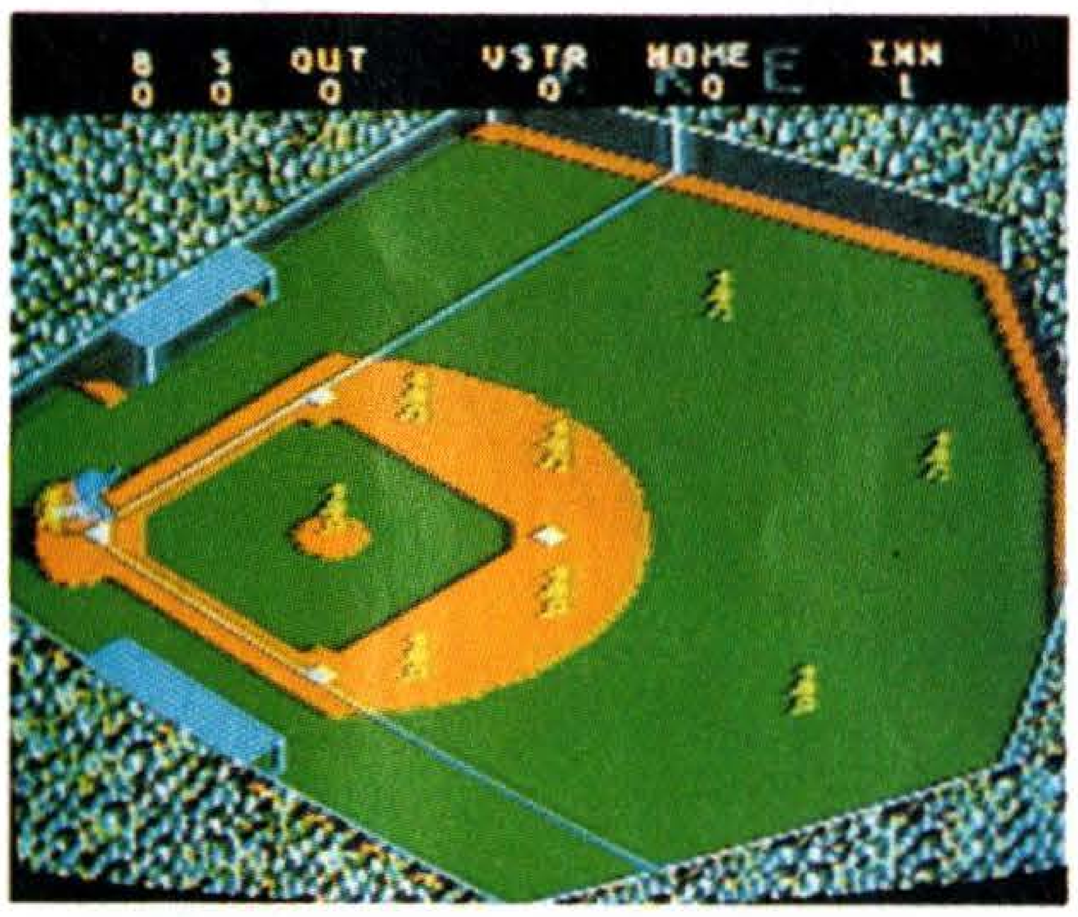


Golf (Philips)

ro e proprio successo ottenuto in altri paesi europei o in America. Sempre tra le versioni più note citiamo il «Golf» della Intellivision, realizzato molto bene nei minimi particolari, offre la possibilità di giocare contemporaneamente con 4 persone, in una sfida che implica grande capacità, sangue freddo e calma di nervi.
Il disco del joystick Mattel-Intellivision ben si presta alla necessaria precisione di tiro per infilare la pallina nelle difficili buche situate lungo il percorso. Più che discreta la versione Philips Videopac del «Golf», con le varie possibilità, gli imprevisti, i tiri molto precisi, la zoomata sull'ultima buca, risulta senza dubbio uno dei games Videopac sportivi più riusciti.
La Audiogenic ha creato una buona cassetta dal titolo «Golf» per il Commodore Vic 20. Molto pulita nella realizzazione per la vivacità, i colori e l'immagine: questa cassetta permette partite a golf su di un terreno irto di ostacoli come: alberi, sabbia, erbe troppo alte, dune e fossati pieni d'acqua. La



Fishing Derby (Activision)



Baseball (Gamestar per Atari)

partita, che si svolge su 9 buche da superare, diverte giocando contro un avversario o contro il Computer a diversi gradi di «bravura».
Sempre per un Home Computer, l'ottimo Sinclair ZX Spectrum, la Rebit Computer ha realizzato una versione del golf molto piacevole, che mette in luce una grande precisione e definizione d'immagine. Questa cassetta denominata semplicemente «Golf», oltre ad avere gustose caratteristiche di giocabilità si presenta sul mercato ad un prezzo molto accessibile e facilmente



Atletica: l'arrivo della gara dei 100 metri ai Campionati mondiali di Helsinki.
Lo statunitense Carl Lewis, n. 892 in terza corsia vince la corsa in 10.07" Si riconoscono da sinistra, il domenicano Nunez, l'australiano Narracott, il canadese Williams, il tedesco federale Haas, Lewis, lo statunitense King e l'inglese Wells.



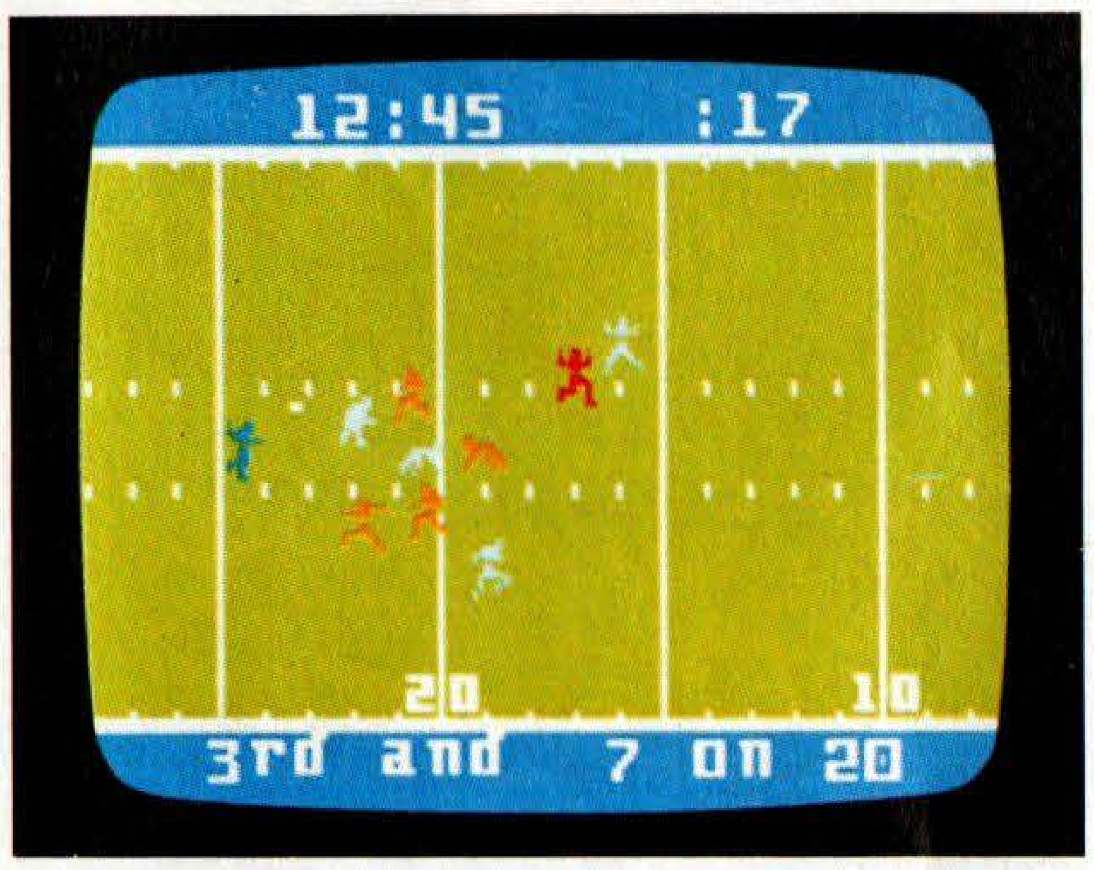
Un passaggio di slalom gigante dello Svizzero Heine Hemmi, medaglia d'oro alle Olimpiadi di Innsbruck nel '76

reperibile nei negozi.
Il football americano nella versione videogame, sta ottenendo solo ultimamente in Italia un discreto successo, grazie anche alla crescita di praticanti e tifosi che sta avvenendo tra i ragazzi del nostro paese.
La Philips propone il suo calcio americano in una buona versione con il campo visto dall'alto e tutte le regole di questo sport «made in Usa». Il compito è quello di portare la palla a meta, battendosi contro tutti e tutto. Ricoprendo il ruolo di regista e stratega di gioco.
L'«American Football» della Intellivision ricalca la qualità e le caratteristiche tipiche degli altri giochi sportivi Mattel.
Nell'entusiasmo di un super Bowl, cioè la partita più importante del campionato americano, con questo gioco si assapora il gusto di una fuga tra i colossi del football con passaggi, scatti, salti e strategiche finte per giungere alla meta. Molto curato è anche il sonoro. Per questo gioco troviamo anche una cartuccia intitolata «Blitz», prodotta dalla Vectrex, una gara di football realizzata molto bene con le caratteristi-



Baseball (Sega)

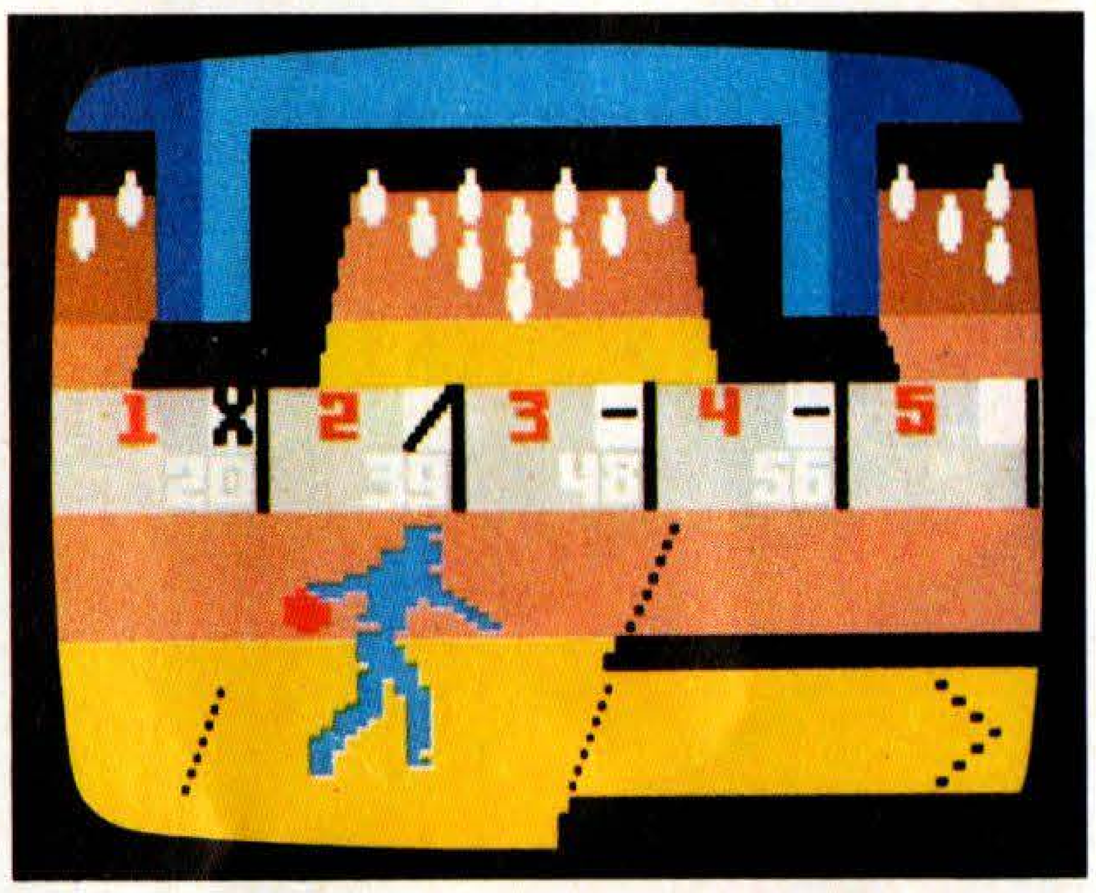
che di linearità nella grafica tipiche di questa casa. Più che soddisfacente il gioco in sé, completo nelle regole e nelle varianti, comprende anche la graziosa trovata di far entrare in campo allineati i giocatori all'inizio della gara. Per Commodore 64 ed Atari sarà presto disponibile la versione «Computer Football Strategy». La boxe è un'altro sport che ha trovato sin dall'inizio un vasto numero di fedeli del joystick; ne è una prova il numero delle realizzazioni: L'Activison ad esempio mostra «Boxing», una cartuccia precisa nella riproduzione dei boxeur e delle tecni-



Football (Intellivision)

che di combattimento, con una vasta possibilità di calibrare i colpi in allunghi, colpi bassi e micidiali diretti verso il knock-out dell'avversario o del computer.
«Boxing» della Intellivision dispone di un ring illuminato dal tipico faro con la folla che tutt'attorno incita i due sfidanti. Lo scontro di esaltante vivacità, permette tecniche di combattimento diverse: uno o più knock-out, od un lavoro «ai fianchi» per guadagnare punti preziosi. Bello il suono del gong d'inizio e fine incontro.

La CBS Coleco ha presentato di recente una versione a cartuccia di un incontro di boxe ad alto livello: «Rocky» è il titolo e sta ottenendo molto successo grazie, oltre che alle possiblità tec-



Bowling (Intellivision)

niche del gioco, al diretto richiamo al «Rocky» cinematografico, in una ripresa delle note coreografiche e spettacolari che la console Coleco permette. L'ultimo incontro del beniamino dei pugili, un avvenimento davvero entusiasmante.
Meno versioni videogame vi sono del gioco del baseball; la Intellivision ne propone una molto efficace, in una gara di «Baseball», lo sport più amato e diffuso degli States. È un gioco che richiede molta abilità e precisione, ma che garantisce sicure emozioni anche tra i profani di questo sport. Buona anche la versione del «Baseball» Videopac Philips, semplice e rispecchiante tutte le regole del vero gioco e quella del «Baseball» per Atari. La Coleco con il suo «Super Action Baseball» si distingue ancora una volta per la grafica particolarmente curata. Del baseball vi è anche una versione per il Vic 20, accurata nella grafica e nelle possiblità molteplici di varianti, nella ve-

locità ed abilità del gioco. Tra i computer games non vanno dimenticati lo «Star League Baseball» per Atari e Commodore 64 e il «Champion VIII Baseball» della Sega Computer.
Sempre tra gli sport più diffusi e conosciuti nel mondo ricordiamo le versioni del «Basketball» della Intellivison, tra le meglio riuscite e ricche di indovinate trovate grafiche; del «Basket» unito al «Bowling» della Philips Videopac, dove i cestisti devono fare da soli canestro contro l'avversario. Ultima novità in U.S.A. è «One of one», nuova versione del gioco del basket compatibile con Apple, Atari e Commodore 64.
Simpatiche sono anche le cartucce concernenti la «Pallavolo», sempre prodotte dalla Philips, con sei giocatori per squadra per totalizzare 10 punti anziché 15; e «Volleyball Realsport» dell'Atari, una cartuccia che rigorosamente rispecchia le regole di questo sport e tutte le tecniche di gioco, dalla battuta al cambio palla alla schiacciata micidiale.
Il bowling possiede numerose versioni sia da parte dell'Atari che della Mattel e Philips. Una nota per la cassetta «Giochi 5» per l'Home Computer Sinclair ZX 81 che ad una partita a 2 livelli del bowling, unisce una altrettanto ben riuscita corsa di cavalli.
Tra i giochi meno noti meritano una nota di simpatia l'avvincente riproduzione della Activision di una gara di pesca, «Fishing Derby» per raggiungere i 99 Kg di pescato; e le versioni elettroniche video del biliardo della Philips Videopac e della Imagic con «Trick Shot», che riproduce fedelmente una sfida sul tappeto verde del biliardo, con gli effetti, gli spigoli e le carambole più pazze.
Ottima quanto originale invece la cassetta «Trial» della Rebit Computer per il Sinclair ZX Spectrum, dove l'appassionato di motocross può liberamente sfoggiare le proprie doti in una gara piena di ostacoli, nel tentativo di compiere l'impegnativo tracciato commettendo il minor numero di errori.
Giunti al termine di questa, spero sufficiente, panoramica dei più diffusi videogiochi sportivi in commercio, una parola in più merita in chiusura il nuovo gioco della Activision, al quale si faceva accenno in apertura: si tratta di «Decathlon», un insieme di specialità sportive di attualità, che apre nuovi discorsi e possibilità nel panorama di questi giochi sportivi.
Con esso è possibile cimentarsi nelle dieci prove classiche della disciplina Olimpica, alla ricerca del record personale, nel frenetico «destra-sinistra» del joystick. Un punto in più, quindi, per questo videogame realizzato dal geniale David Crane. — **Roberto Moneda**



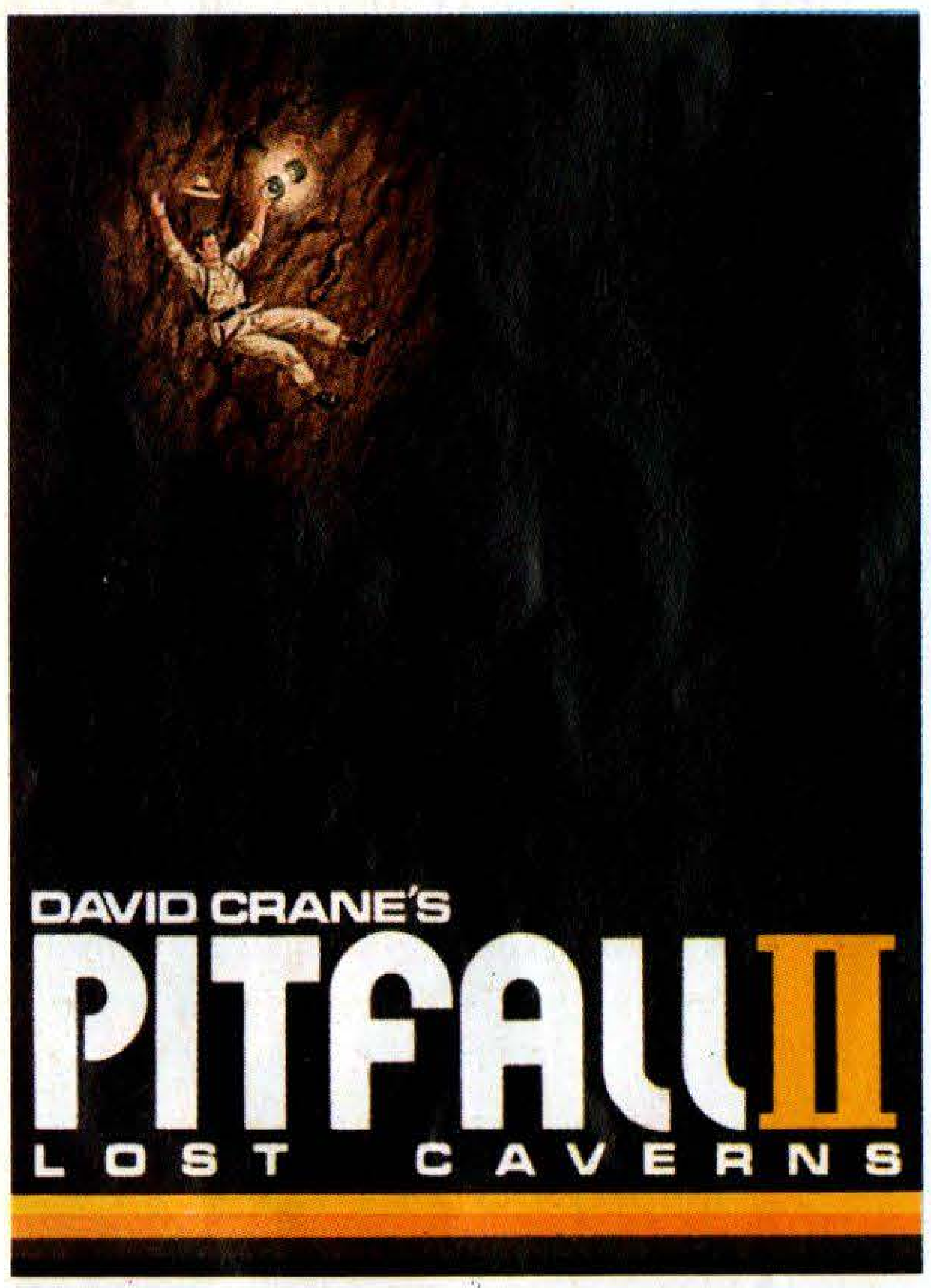
Il superamento dell'ostacolo eseguito da un interprete d'eccezione: il francese Guy Drut, medaglia d'oro alle Olimpiadi di Montreal.

PRIMA VISIONE

I NUOVI GAMES SCELTI PER VOI

PITFALL II (Activision)

David Crane colpisce ancora e i suoi fedeli videofans non possono che giocare: le avventure di Pitfall continuano, promettendo e permettendo il piacere di una buona miscela di esotico, di pericolo, di com-



petizione, di ricerca scientifica, di tornaconto personale, di «Camel Thophy» insomma. Questa volta l'appuntamento è nelle caverne, tanto mitiche quanto sperdute, di Machu Picchu: non più la giungla, ormai percorsa migliaia e migliaia di volte, ma le oscure profondità della terra; così al brivido del rischio si aggiunge la possibilità di muovere, con il joystick, Pitfall Harry anche in senso verticale. Il game risulta così più mosso, ogni schermo rappresenta uno scenario nuovo, diverse sono le soluzioni di gioco (non più affidate cioè alla monotonia del saltino e alla corsa precipitosa).

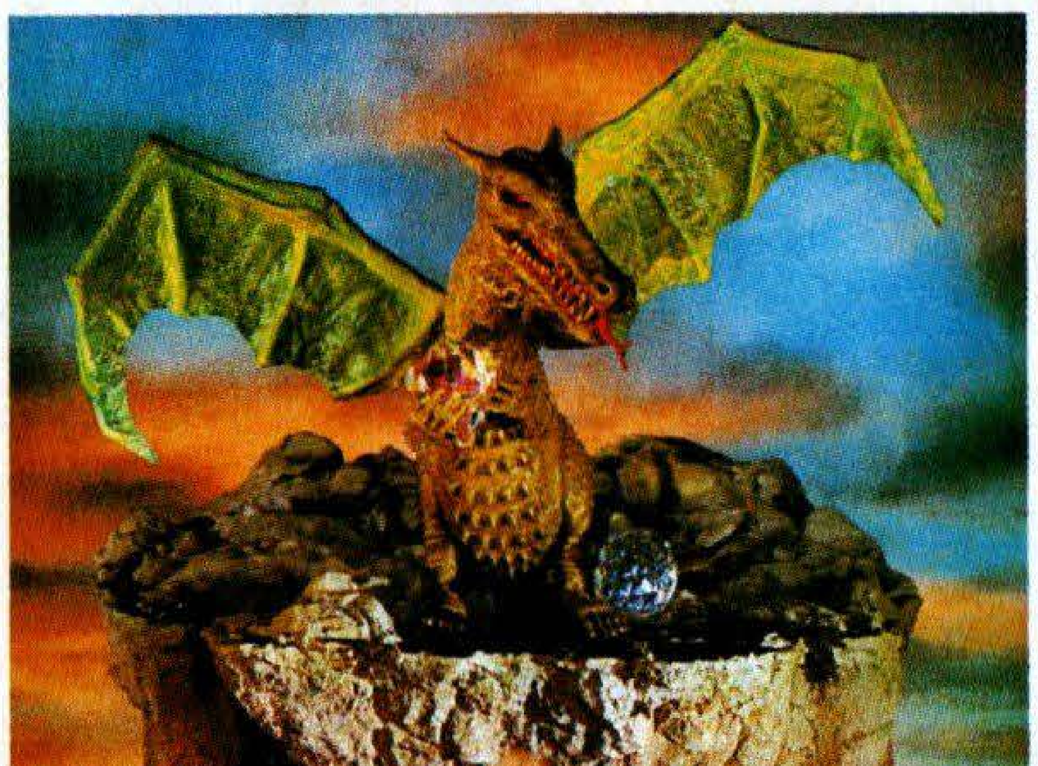
Crane approffitta inoltre della versione n.2 di *Pitfall* per introdurre una novità tecnica che farà molto discutere gli appassionati. Si tratta di questo: invece di fornire il gioco di una riserva di tre o quattro Pitfall (morto l'ultimo dei quali il game finisce), il creatore dell'Activision ha disseminato lungo il percorso delle croci rosse che hanno la funzione di pronto soccorso. Quando Pitfall «cade» vinto dalle avversità esterne, ritorna indietro fino all'ultima croce rossa che ha superato. Lì viene rimesso a posto e dopo qualche secondo, e relativa perdita di punti, può riprendere la sua affannosa ricerca. Deve infatti ritrovare sua nipote Rhonda, il fantastico diamante di Raj, il topo preistorico, il gatto Quicklaw: come si vede, un insieme di cose personali, di giustificazioni umanitarie e di qualche affaruccio non del tutto disinteressato.

È un game pieno di tensione e di ritmo, senza limiti di tempo: il joystick si agiterà finché Pitfall non avrà concluso la missione. Statene certi!

WING WAR (Imagic)

Guerra volante che si gioca a colpi d'ala e in uno scenario scintillante esaltato dal sistema Colecovision.

Ideato dal designer americano Alan Smith, questo *Wing War* racconta le imprese del Drago Volante e delle sue quaranta fatiche. Come da copione e secondo le tradizioni mitologiche, il Drago nasce nelle cavità della terra; ma già ai suoi primi tentativi di volo incontra difficoltà sotto forma di: ragnetti malefici, pipistrelli, uccellacci,



sciami di api assassine, grifoni e stalattiti; ma non basta, fuori lo attendono alveari minacciosi, spiritelli con il *lazo* facile, demoni del fuoco, dragoncelli volanti, la terribile Hydra, che ha due teste, e soprattutto l'implacabile Rock Demon.

Il meccanismo del game è, tutto sommato, abbastanza semplice, non esistono particolari difficoltà. Eppure *Wing War* avvince quant'altri mai. Merito indubbiamente di una risoluzione grafica e di «inquadrature» di tutto rispetto, decisamente superiori alla media dei videogames in commercio. Il duello aereo con il grifone, il vulcano che vomita cristalli di fuoco e la ricerca del tunnel segreto che conduce al tesoro della montagna restano impresse nella memoria come scene memorabili.

THE JATSON'S WAYS WITH WORDS (Intellivision)

Ecco per i più piccini un gioco divertente e istruttivo. Ci troviamo alla guida dell'astronave dei Jetson, in una parte dello spazio davvero curiosa: non ci sono stelle sparse per il cielo, ma lettere. Sì, lettere

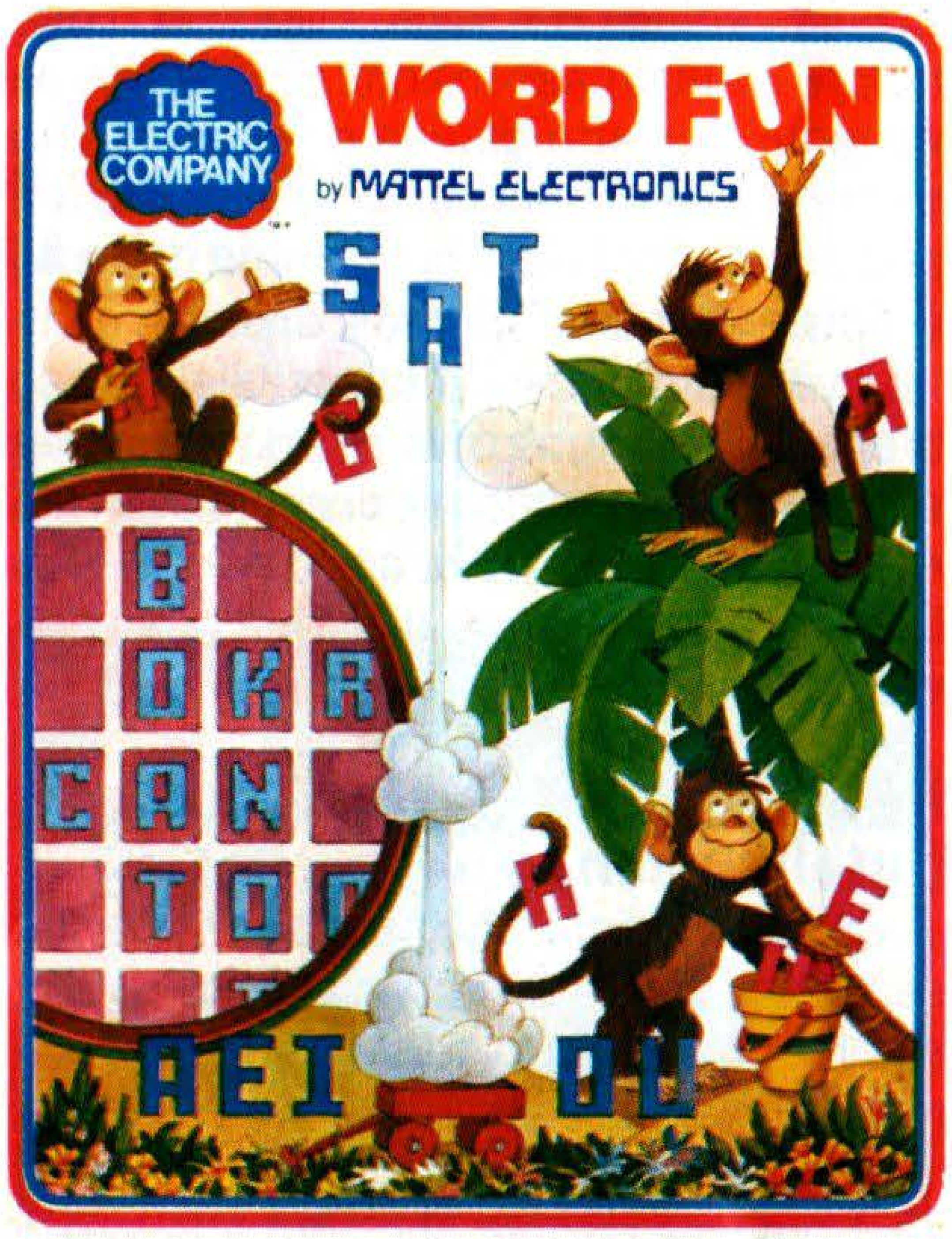


dell'alfabeto. È davvero un posto molto strano! Lungo la sua corsa l'astronave dei Jetson incontra robots, navicelle spaziali, lettere vaganti e... zuppiere spaziali. Crash! È vero, mi ero dimenticato di dire che sono tutti ostacoli da evitare. La prossima volta dovremo essere più veloci e scansare i corpi estranei. Durante il nostro viaggio dobbiamo cercare di catturare le lettere nel giusto ordine per comporre parole di senso compiuto. Possiamo scegliere tra tre diversi livelli. Ovviamente più il gioco procede più aumentano le difficoltà e il cielo si popola di un numero sempre più elevato di robots, zuppiere spaziali, navicelle e parole vaganti. Al primo livello, prima dell'inizio del gioco, compare la «parola bersaglio» scritta per intero, al secondo si possono vedere solo alcune lettere, mentre lampeggiano sullo schermo «parole indizio» come sinonimi o contrari. Al terzo livello non compare invece nessun aiuto. Per catturare una lettera è sufficiente che George Jetson la tocchi semplicemente.

Bisogna raccogliere le lettere nella giusta sequenza per poter guadagnare punti: 500 per ognuna. Si deve però fare molta attenzione alle lettere vaganti perché uno scontro costa 250 punti, mentre un «frontale» con un robot, una zuppiera, una navicella ben 500. Quando si cattura una lettera nell'ordine sbagliato inizierà a lampeggiare nell'esatta posizione all'interno della «parola bersaglio». Se si raccolgono tutte le lettere si guadagna un premio di 2.500 punti.

WORD FUN (Intellivision)

Ecco un bel gioco per prendere confidenza con le parole e diretto, ovviamente, a un pubblico che non ha ancora molta



confidenza con l'alfabeto; tuttavia se fosse possibile utilizzare in Italia la confezione originale, il game risulterebbe uno straordinario strumento didattico per i primi approcci con la lingua inglese: e che belle ore di lezione, a scuola, con le due scimmiette che, saltando da un albero all'altro, cercano di aggrapparsi alle lettere che crescono nella giungla selvaggia! Le scimmie sono il meccanismo che permette di formare parole secondo tre sistemi.

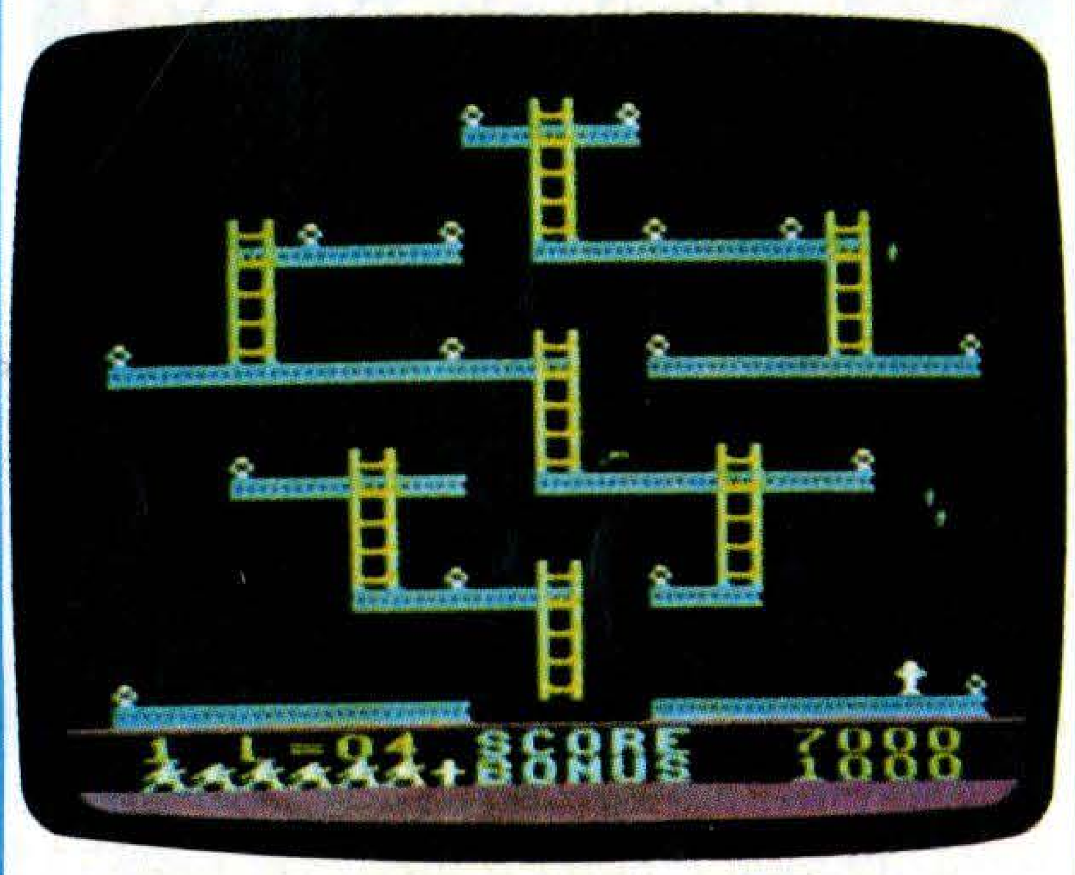
1) *Crosswords*: venti mosse a disposizione per realizzare il maggior numero di parole all'interno di un reticolato ben preciso. *Crosswords* è la versione elettronica del vecchio Scarabeo.

2) *Word Hunt*: è una sfida a due, a colpi di parole, naturalmente. Bisogna infatti comporre tre parole di otto lettere nel più breve tempo possibile. Come banane o noci di cocco, le lettere pendono dall'alto di verdi palmizi; la scimmietta deve agganciarle con la coda e trascinarle in «tipografia». Al centro dello schermo giace un bidone che raccoglie le lettere che non servono: più lettere finiscono nell'immondizia, meno parole si compongono.

3) *Word Rockets*: due Ufo vagano nel cielo distrattamente. Ma ad una più attenta osservazione i due corpi estranei altro non sono che due consonanti alla ricerca della vocale perduta. Ogni giocatore ha a disposizione un mezzo mobile che gli serve per trasportare una vocale dal deposito fino all'area di lancio. Vince il giocatore che riesce a sparare le vocali al posto giusto e comporre 50 parole.

JUMPMAN JUNIOR (Epyx)

Nel lontano iperspazio si trova il Centro di Comando Giove, un'importantissima stazione di difesa del pianeta Terra che i temutissimi Alieni, provenienti dal sistema solare, faranno di tutto per eliminarle. Jumpman, il superagente segreto di Giove, sta cercando disperatamente di ripristinare la rete di comunicazione e di risolvere la situazione di emergenza facendo il possibile per disinnescare le bombe collocate dai nemici. Bisogna evitare l'esplosione a tutti i costi! L'unica arma contro gli alieni è la rapidità d'azione di Jumpman. Usando il joystick dobbiamo guidare il nostro eroe lungo un vero e proprio percorso di guerra. Farlo salire il più velocemente possibile su una scala a pioli, farlo arrampicare su funi e liane e farlo montare su scale mobili che lo guideranno verso le bombe. Ma i pericoli non sono terminati. Gli Alieni, creature violente e bellicose, cercano di ostacolare la missione di Jumpman insidiandolo con scariche di proiettili. Nonostante disponga di «quattro vite» Jumpman deve stare continuamente all'erta per parare tutti i colpi. Ora deve salire la scala a tutta velocità, ora scenderla, spostarsi rapidamente a destra, poi a sinistra. Ecco avvicinarsi un altro proiettile! Forza Jumpman un bel salto in alto! Per ogni



bomba disinnescata si ottengono 100 punti, mentre ogni 7.500 punti si guadagna un'altra vita. Per completare il gioco bisogna superare 12 livelli di difficoltà, scegliendo tra otto diverse velocità d'azione. Per ogni livello completato si ottengono punti supplementari per ogni Jumpman che abbiamo ancora a disposizione. Il punteggio aggiuntivo varia, a seconda del livello, da un minimo di 25 punti a un massimo di 300. Si può infine ricevere un premio per il tempo rimasto sul cronometro.

PITSTOP (Epyx)

Con *Pitstop* diventare un pilota di Formula 1 non sarà più un sogno irrealizzabile. Potremo cimentarci sulla curva mozzafiato del celebre circuito di Monaco, procedere a tutta velocità sul rettilineo di Le Mans e lottare disperatamente contro la morte sullo strettissimo Kyalami. Anche i piloti più esperti temono il ghiaccio e la neve che ricopre la discesa di Albi o il caldo insopportabile del deserto di Jarama. Ma il peggiore tra tutti è certo il circuito di St. Javite, tristemente famoso come il cimite-



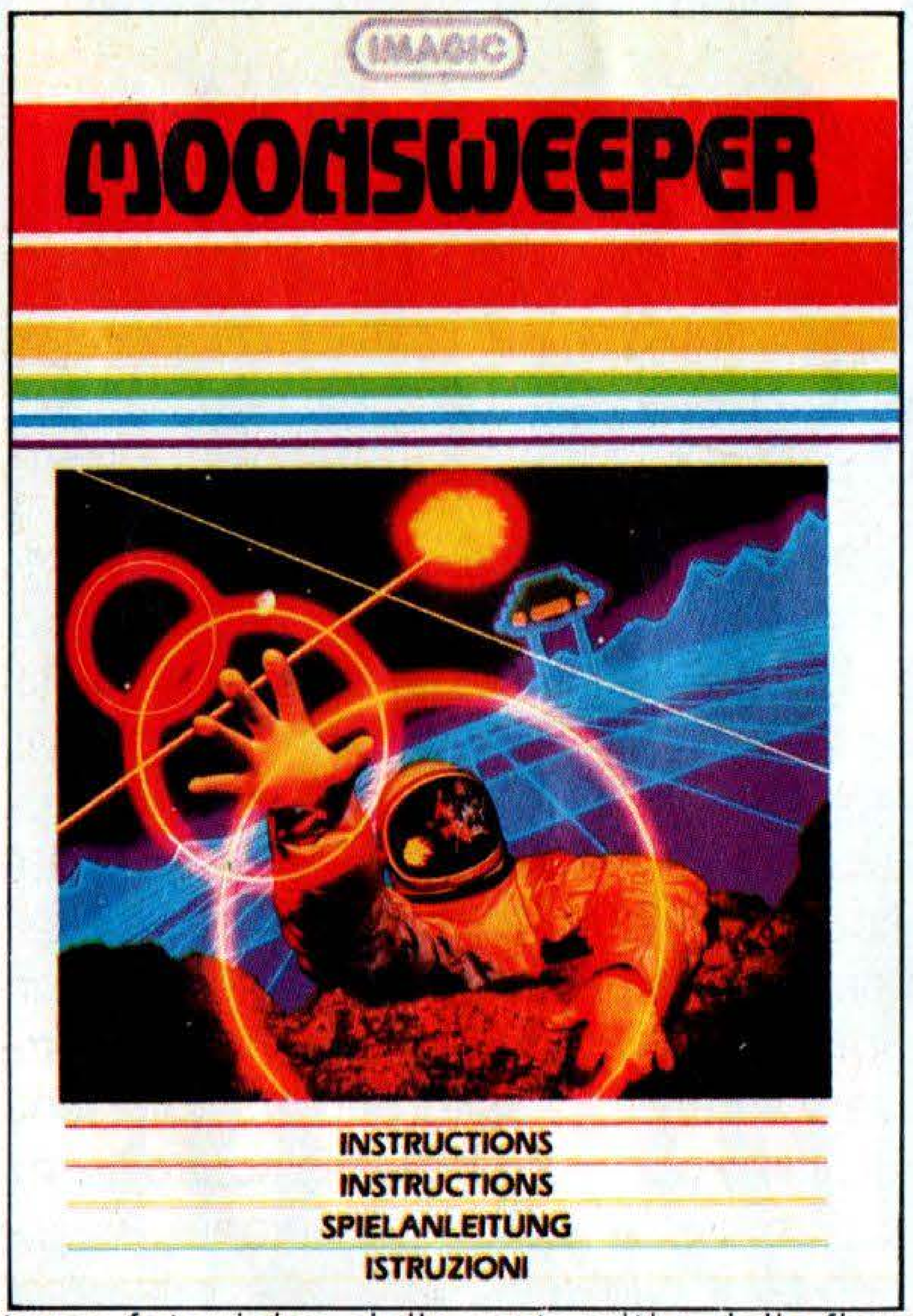
ro dei piloti. Prima però è bene fare un po' di allenamento sul Mini Circuito che ci propone una scelta del tutto casuale di tre dei sei famosissimi circuiti. È impossibile sapere in anticipo quale sarà il prossimo. Quando ci sentiremo sufficientemente esperti potremo tentare l'avventura e cimentarci sul Grand Circuit. Solo i migliori piloti sono in grado di resistere e sopravvivere ai sei difficilissimi percorsi. Una lotta «all'ultimo giro», una battaglia contro il tempo. E ora... Via! Bisogna sempre tenere sotto controllo la piantina dello schermo. Qui, oltre alla posizione della nostra auto, è segnata la distanza che ci separa dai box. È indispensabile tenere poi sotto controllo la riserva di carburante e le condizioni dei pneumatici. Più veloci si va più aumentano i consumi di combustibile. Tamponare un'altra auto o transitare sul bordo della pista logora i copertoni. La condizione dei pneumatici è segnalata dal mutare di colore: dapprima blu, poi azzurro, verde e infine rosso. Una volta rossi anche il minimo colpo può causare un'esplosione. Allora presto! Bisogna fermarsi ai box, muovere col cursore il gommista e farci sostituire le gomme. Siamo quasi a «secco»? Muoviamo il benzinaio e facciamoci riempire il serbatoio. Attenzione, non troppo, potrebbe esplodere! Per ritornare in pista bisogna muovere il cursore verso l'omino con la bandierina. Poi... via a tutta velocità! Al termine della corsa appare il numero di giri completati e il premio meritato; Primo posto 50.000 S, secondo posto 25.000 S, terzo classificato 10.000 S. In più ci sono 1.000 S per ogni giro completato. Peccato che sia un gioco!

PROSEGUIMENTI

I GRANDI SUCCESSI DEL MERCATO

MOONSWEEPER (Imagic)

«Soccorri i minatori rimasti abbandonati sulle lune del quadrante stellare Giove-21. Affronta i mortali pericoli delle



torce fotoniche, delle meteoriti e delle fiammate aurorali. Stai particolarmente attento a come spari, all'uso dello scudo magnetico e, naturalmente, alla guida: queste sono le uniche condizioni per mantenere il Moonsweeper in un solo pezzo». Un attimo prima di sedersi alla console di comando, il giocatore ha ricevuto gli imperiosi comandi provenienti dal suo Pianeta e ora si accinge a una disperata missione di salvataggio.

Questo nuovo gioco dell'Imagic, firmato da Bob Smith (che «puzza» un po' di pseudonimo, tipo Mario Rossi) presenta curiosamente due facce. Da una parte, infatti, è una delle guerre stellari con fiammate di grande effetto, terribili autoblindo che attaccano il Moonsweeper e catturano senza alcuna pietà i minatori, gli anelli di accelerazione e tante altre «diavolerie spaziali»; dall'altra, invece, si inserisce nel nuovo filone «vite umane da salvare»: e allora il Moonsweeper si trasforma in una specie di «croce rossa» dello spazio particolarmente attrezzata per «spazzare via» i poveri minatori dispersi in qualche lontanissimo pianeta. Una volta che lo «spazzino lunare» è in orbita deve accuratamente evitare di scontrarsi con le meteoriti (ne è pieno il cielo), le fiammate aurorali e le torce fotoniche; quindi deve dirigersi verso una delle lune che orbitano nelle sue vicinanze. Le lune sono di quattro colori differenti, ognuno dei quali indica un grado di difficoltà di recupero: *blu*, facile; *verde*, meno facile; *giallo*, più difficile; *rosso*, il più difficile.

Meno male che, quando la situazione appare particolarmente critica, si può far ricorso a uno scudo magnetico protettivo. (Per Atari VCS).

GHOST MANOR & SPIKE'S PEAK (Xonox Double-Ender)

Una cartuccia a doppia faccia per offrire una classica storia di vampiri insieme con un'avventura alpinistica, ma anche un gioco non eccezionale abbinato però ad uno un po' più interessante. *Ghost Manor* propone l'ennesima variante dei tristi misfatti del conte Dracula. Bisogna liberare la propria compagna (il gioco prevede anche il cambiamento di sesso), racchiusa



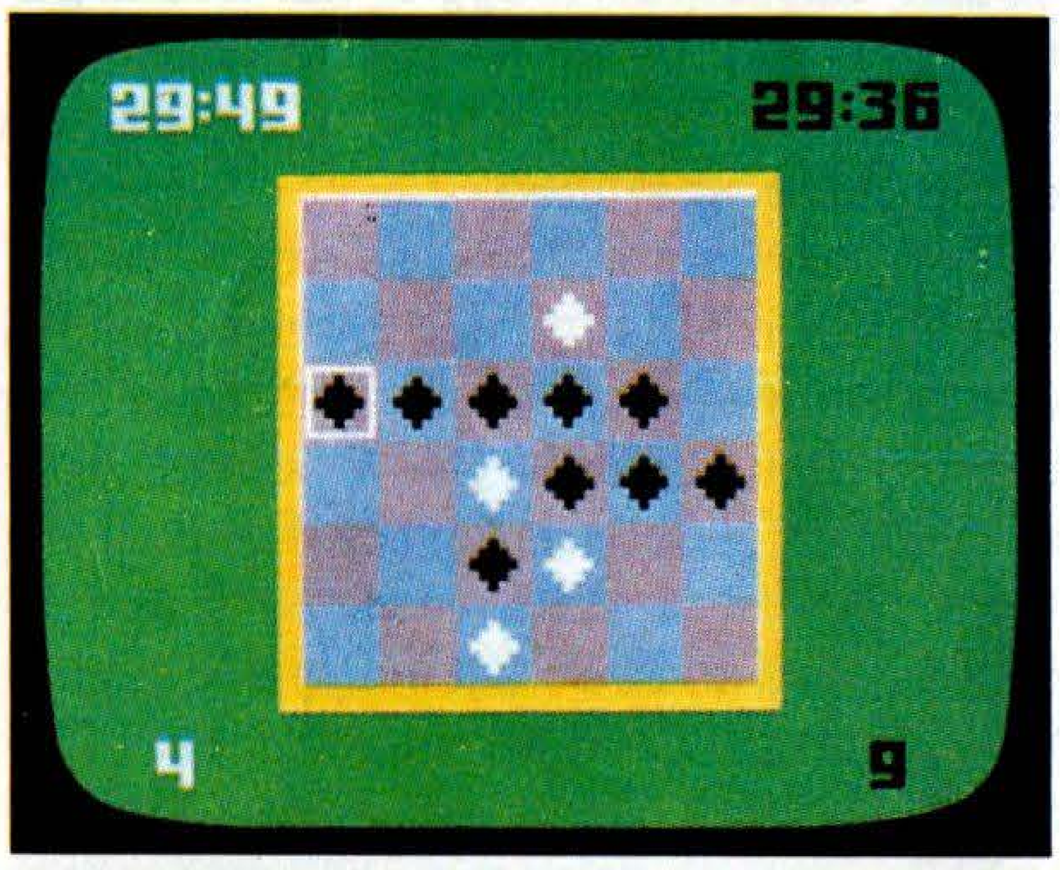
in un orrido maniero e pronta a «donare» il suo sangue fresco all'assetato vampiro. Al salvataggio finale si accede attraverso cinque schermi che propongono altrettante prove da superare: si parte collezionando lance, grazie all'aiuto di un simpatico fantasma; bisogna poi far fuori la «Mummia Assassina» che sbarra l'entrata al castello: si accede quindi al primo piano del castello dove si possono raccogliere croci per affrontare Dracula ma guai a sfiorare le pareti, non lasciano scampo! Gli ultimi due scenari prevedono un labirinto e la lotta finale contro Dracula; più croci si sono raccolte nel difficile cammino, più probabilità si hanno di sconfiggere il Conte.

Spike's Peak è il primo videogioco che rappresenta un'ascensione. È un gioco divertente, sorretto da una grafica più che discreta e da un meccanismo alquanto impegnativo. Anche qui ci troviamo di fronte a cinque scenari di gioco, scanditi da quattro livelli di difficoltà. Orsi, aquile, massi, crepacci, valanghe e un freddo pungente sono le naturali difficoltà di ogni ascensione che si rispetti. In più, qui, c'è anche l'abominevole uomo delle nevi! Ma ai più bravi la vetta non sfuggirà. (Per Atari VCS).

REVERSI (Intellivision)

Ci sono giochi che, apparentemente, sembrano avere qualcosa di incompleto, sembrano quasi una sorta di ripiego destinato a ingannare la noia. Molti vi si adattano solo in attesa di meglio, fino all'arrivo di qualche partner che permetta loro di cambiare questo piacere senza riscontri, isolato, con un gioco realmente disputato. Ma ecco che a un tratto succede qualche cosa di imprevisto: comincia a manifestarsi una segreta voglia di competizione, un desiderio di misurarsi con la riflessione, la speranza di riuscire, un'altra volta, là dove abbiamo appena sbagliato.

Reversi è uno di questi giochi: le sue regole, e il suo meccanismo sono fondamentalmente semplici. Si tratta infatti di «chiudere» fra le proprie, le pedine dell'avversario; bisogna tessere una specie di ragnatela dentro la quale catturare i «pezzi» nemici e farli propri.

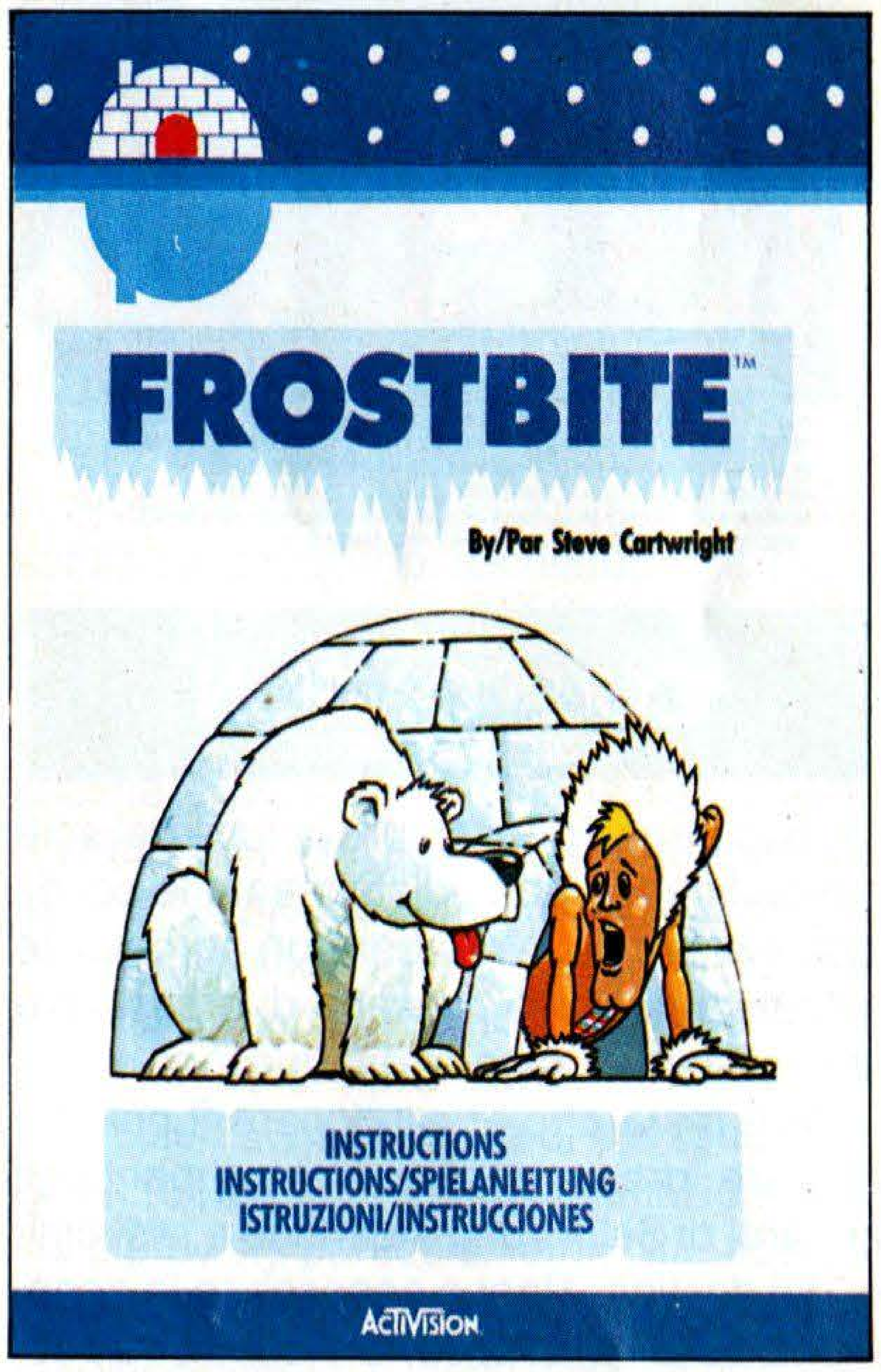


Reversi (conosciuto in alcune nazioni anche con il nome di *Othello*, forse per questo continuo mutamento di bianchi e neri...) si avvicina, come modello strategico, agli Scacchi e alla Dama ma le sue origini sembrano risalire al Go, un gioco orientale di grande bellezza e di profondi significati, incentrato com'è sul «controllo del territorio».

Giocato come un solitario, *Reversi* dà il meglio di sè, lasciando spazio alla concentrazione e a un continuo spirito competitivo. Il nuovo game presentato dall'Intellivision ha tre livelli di difficoltà, un prezioso tasto «preview» che consente di provare le mosse prima di eseguirle definitivamente, un altrettanto preziosissimo tasto che «suggerisce» le mosse in caso di difficoltà: più di così!

FROSBITE (Activision)

Le avventure artiche di Frosbite Bailey ovvero la storia di un architetto senza lavoro, costretto a emigrare nel Polo Nord e a saltare non solo di palo in frasca, ma anche di lastrone in lastrone per costruire un piccolo insediamento urbano. In altre parole, il nostro Frosbite deve prima procurarsi i «mattoni» di ghiaccio, che galleggiano abbondanti nelle fredde acque del Nord, e poi costruire i tradizionali igloo. La cosa, ovviamente, non è così semplice perché il luogo è piuttosto ostile: orsi bianchi, molluschi inferociti, granchi del Polo, oche delle nevi e tanto freddo. Se Frosbite non riesce a terminare la costruzione prima che il termometro arrivi a 45° sotto zero, morirà congelato senza vedere terminata la sua opera. Il suo unico nutrimento, è costituito dai pesci.

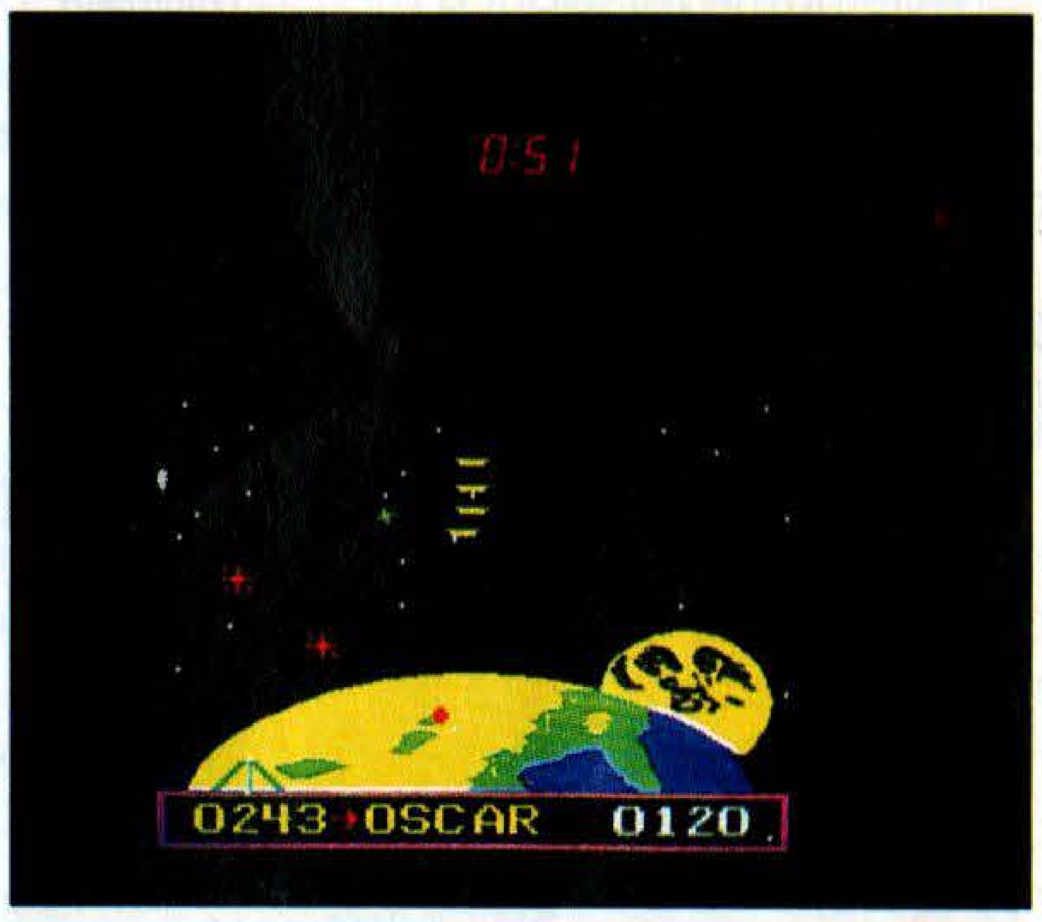


Il gioco inizia nel più classico degli scenari polari: il sole di mezzanotte, la banchisa sterminata, il mare dove fluttuano in continuità lastroni di ghiaccio. Ad ogni salto, sopra le quattro file di blocchi semoventi, Frosbite aggiunge un mattone alle tonde pareti della casa gelata. Quando anche l'ultimo blocco è stato sistemato e appare la porta dell'igloo, Frosbite può fermarsi un poco, riscaldarsi e riacquistare forze per le costruzioni successive. Già, ma l'orso? Eh, l'orso si unisce alla schiera di coloro che vogliono un Frosbite in ammollo; per entrare in casa bisogna dribblarlo.

Questo game di Steve Cartwright (il quinto per Activision, dopo *Megamania, Barnstorming, Seaquest e Plaque Attack)* risulta molto piacevole per una sua ironia di fondo che lo salva dalla pura meccanicità e della ripetizione.

TERRAHAWKS (Philips)

Finalmente entra una cartuccia firmata nella collezione Videopac: si tratta di *Terrahawks*, disegnata da Gerry Anderson, e



ambientata negli spazi siderali. Nel momento in cui il giocatore infila la cartuccia nella console, entra a far parte dell'organizzazione Terrahawks, un gruppo ristretto, ma altamente specializzato, di valorosi combattenti addestrati con navi spaziali e armi molto sofisticate e che è stato istituito per proteggere la Terra contro i pericoli extraterrestri. E naturalmente Zelda passa all'attacco.

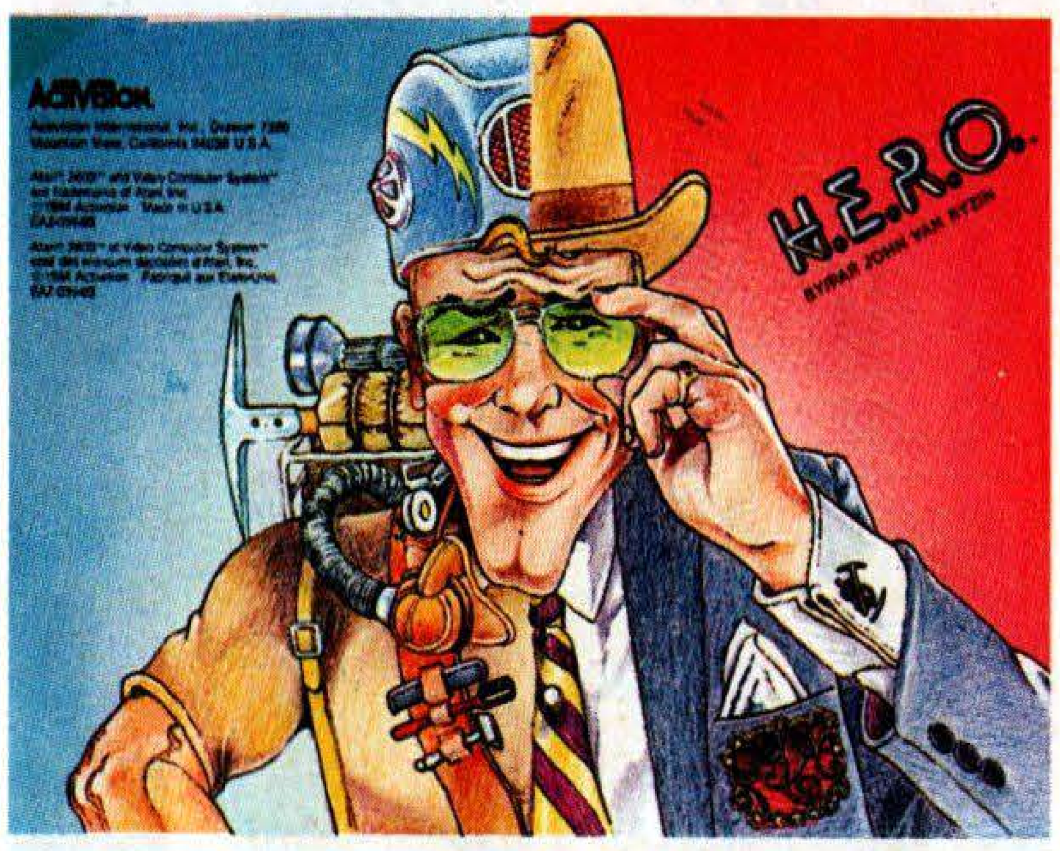
Ma chi è Zelda? Zelda è il comandante delle forze d'invasione e appare sullo schermo sotto forma di un terrificante teschio dal quale si staccano mortali dischi volanti. La battaglia si svolge a ondate successive e, in tutta franchezza, resistere fino alla quinta è un'impresa più che ragguardevole.

Risultano particolarmente pericolose, se non mortali, le seguenti armi nemiche: le mine rosse «antimateria», i distruttori verdi (è un'arma che non esplode immediatamente e perciò più difficile da neutralizzare), le mine nucleari spaziali di color porpora, orientate magneticamente verso la postazione di difesa. La quale postazione è un piccolo satellite artificiale della Terra dal quale nonostante l'infuriare della battaglia, si gode di un'ottima vista panoramica con tanto di Luna che fa capolino...

Sul piccolo satellite è installata una batteria laser, una cupola d'artiglieria. I dischi volanti che Zelda invia si incattiviscono ogni volta di più e il gioco si riduce a una disperata ed eroica resistenza, sapendo comunque che prima o poi ci si dovrà per forza arrendere.

H.E.R.O. (Activision)

Ci sono tre cose che colpiscono immediatamente l'attenzione del giocatore che si accinge a far «girare» sulla console *H.E.R.O.*, il nuovo game della Activision per



Atari firmato da John Van Ryzin. La presentazione: bella, efficace, è una rapida carrellata attraverso gli scenari del gioco per una prima presa di contatto con le difficoltà e con le regole. La sequenza delle inquadrature: se si riesce a mantenere un certo ritmo di gioco sembra di assistere a un film d'avventura. L'idea del salvataggio: il tema della distruzione totale sembra lasciare il posto, nella più recente produzione di videogiochi, ad altre soluzioni meno catastrofiche, l'idea di salvare delle persone aggiunge indubbiamente una partecipazione di tipo emotivo, altrove difficilmente riscontrabile.

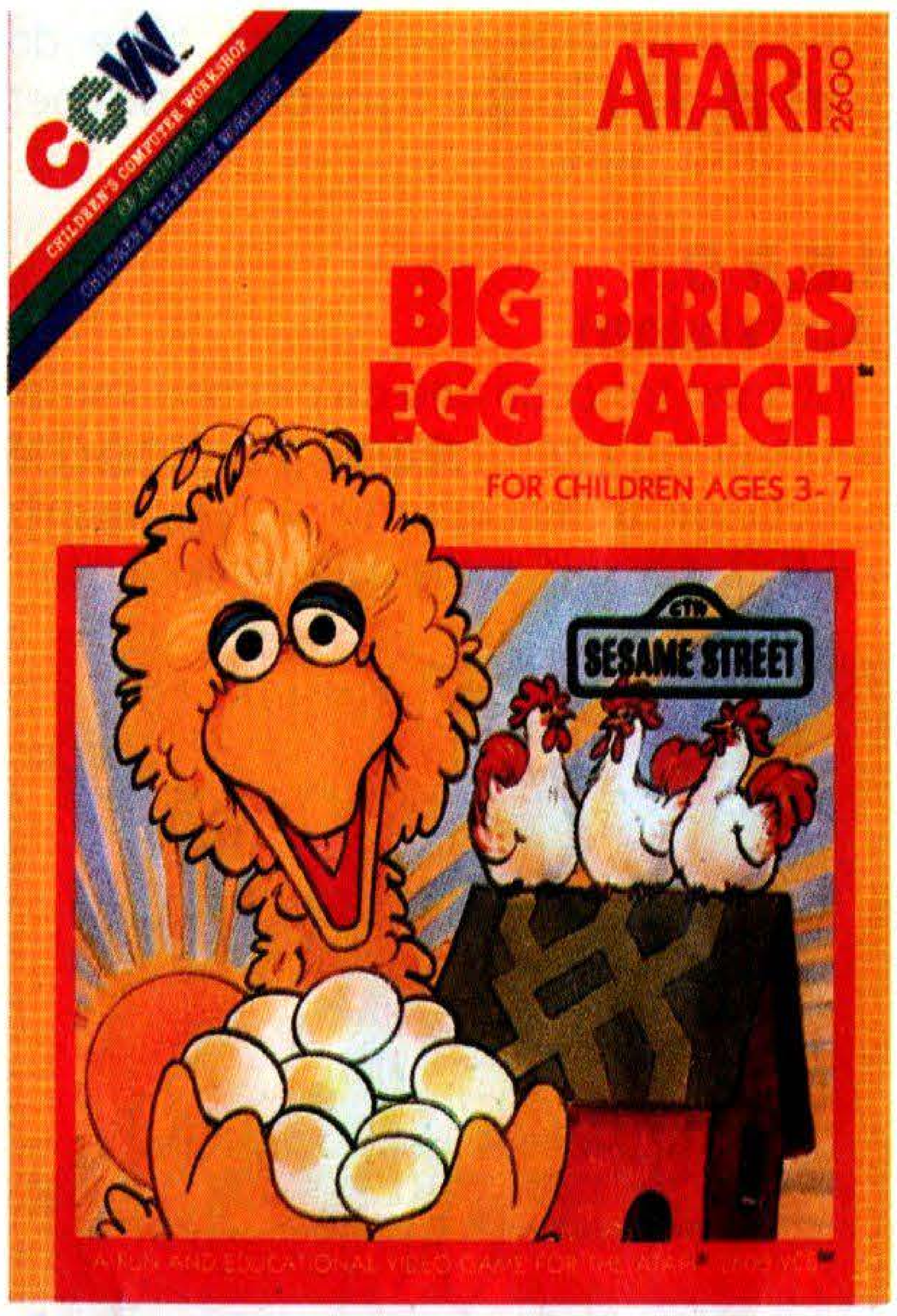
Il sole è ormai un pallido ricordo, fiumi di lava incandescente invadono lentamente il ventre di Monte Leone, Roderick Hero si accinge a iniziare l'ardua impresa del salvataggio.

Alcuni minatori, infatti sono rimasti prigionieri nelle viscere della miniera e l'unico in grado di riportarli alla superficie è il nostro eroe. Bisogna però assisterlo con molta cura: sorvegliare continuamente la sua riserva d'ossigeno controllare le sue cariche d'esplosivo che gli consentono di aprirsi varchi impossibili, usare il laser ultraperforante contro ragni, pipistrelli rabbiosi, farfalle assassine e serpenti.

Il momento più difficile è quello in cui H.E.R.O. è costretto a galleggiare, su una zattera resistente al calore, su un fiume di lava incandescente. Ma per i minatori si fa questo ed altro. H.E.R.O. sta per Helicopter Emergency Rescue Operation, ovvero operazione salvataggio d'emergenza con elicottero.

BIG BIRD'S EGG CATCH (Atari)

Sesame Street, la più famosa trasmissione televisiva per ragazzi (vedi riquadro) ha prestato ad Atari alcuni dei suoi più fa-



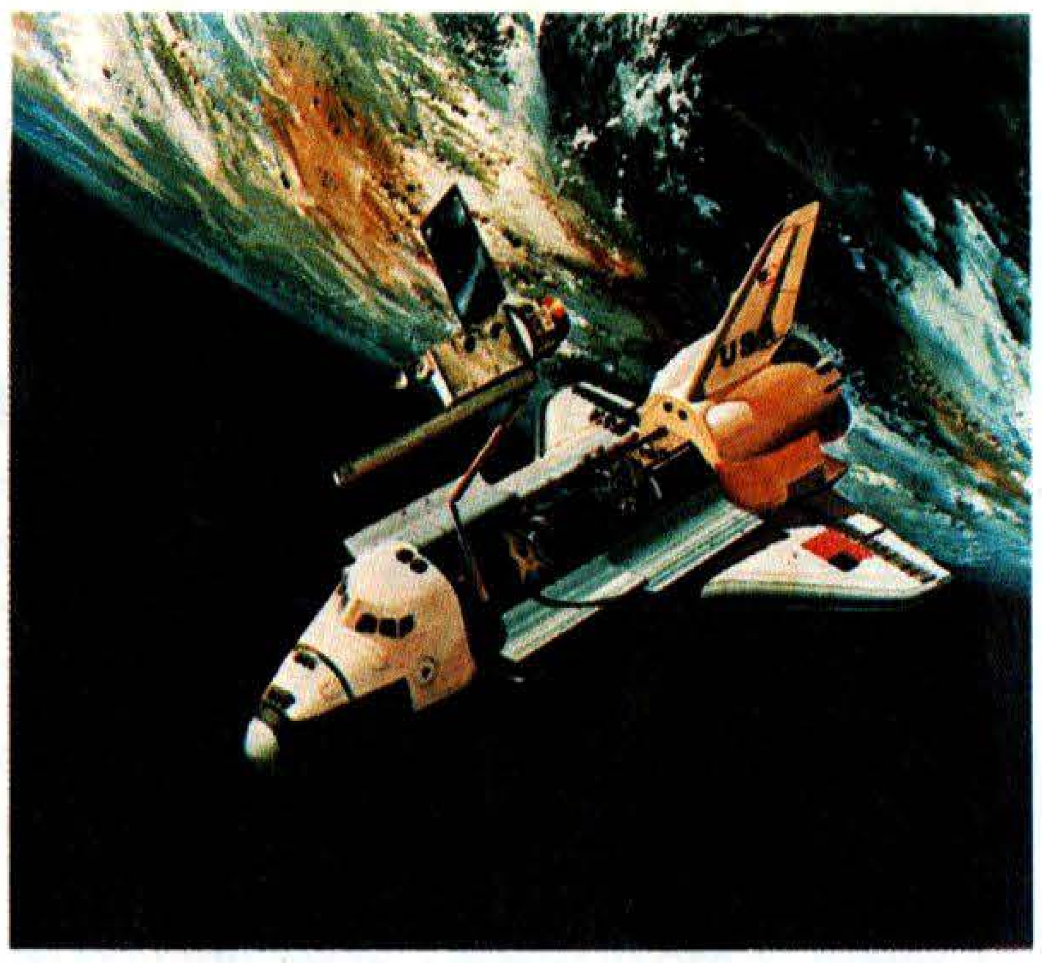
mosi eroi per una piacevole scorribanda nel mondo dei videogames. Ovviamente il pubblico privilegiato è quello della cosiddetta età prescolare, i più piccini insomma.

Big Bird's Egg Catch ha per protagonista il più conosciuto pupazzo della serie televisiva (un misto di attori veri e di personaggi animati. *I Muppets*), Big Bird, appunto. Con l'aiuto dei genitori, i nostri giocatori devono aiutare Big Bird (Becco Giallo nella versione italiana) a contare le uova. Ma Big Bird non solo deve contare le uova ma anche acchiapparle al volo appena le galline le depongono.

SPACE SHUTTLE A JOURNEY INTO THE SPACE (Activision)

Space Shuttle è dedicato ai tecnici della Nasa senza la cui assistenza non sarebbe stato possibile realizzare questo programma. Più che un gioco è una straordinaria simulazione di volo. Il vostro compito infatti è quello di sfruttare le vostre capacità di pilota facendo decollare il Discovery e agganciando satelliti in orbita. Compiere questa missione è tutt'altro che facile e per avere successo sarebbe meglio imparare prima il volo manuale (le istruzioni d'uso sono, questa volta, un vero e proprio manuale di volo). Questo gioco richiede il movimento e la regolazione continua della tastiera e del joystick.

La grafica è forse la migliore mai vista per i giochi VCS. Durante il decollo, il vostro missile vibra violentemente come pure l'immagine sul vostro schermo, l'effetto è sensazionale.

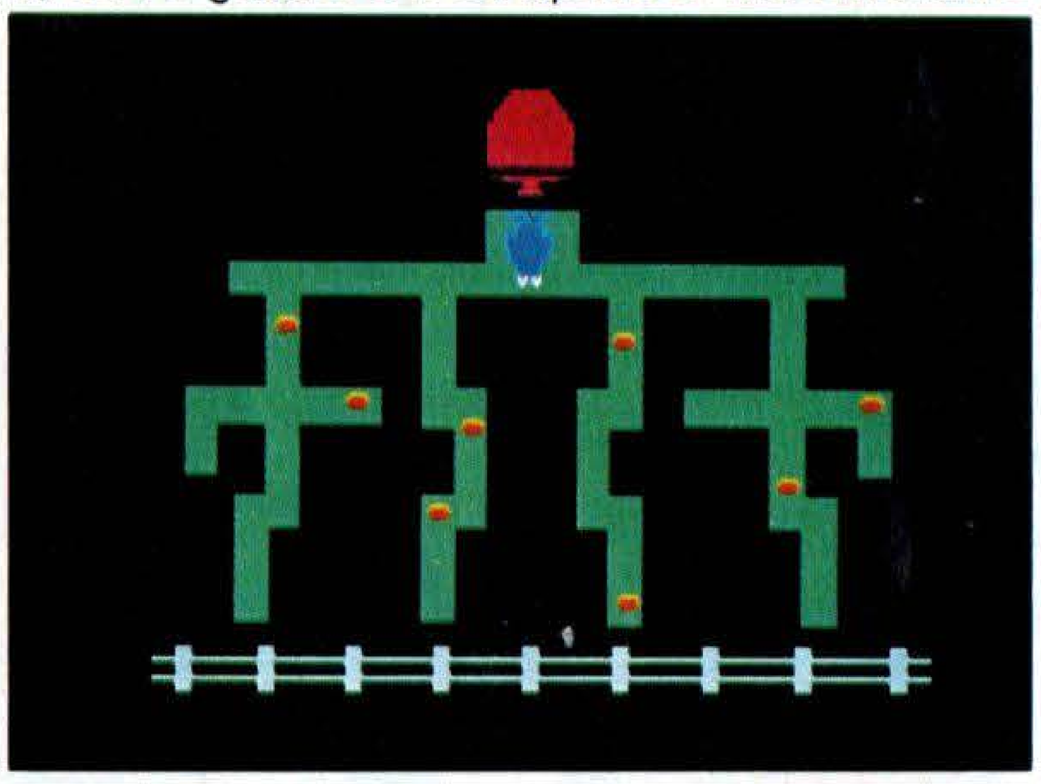


Space Shuttle potrebbe anche essere il primo gioco VCS che utilizza ogni singolo tasto, infatti la cartuccia contiene una mascherina che dovrete inserire sulla tastiera. Le critiche positive e negative, che riguardano *Space Shuttle*, concernono l'azione di gioco vera e propria: alcuni si lamentano dell'insufficiente velocità ma per coloro che amano l'avventura *Space Shuttle* è un sogno divenuto realtà.

Nelle prime missioni è meglio pilotare lo Shuttle con l'aiuto di un secondo pilota, che può svolgere le funzioni di ufficiale di rotta e assistente.

COOKIE MONSTER MUNCH (Atari)

Un simpatico mostro, un'insaziabile golosità e tanti biscotti: ecco gli ingredienti che il pubblico dei più piccini deve sapere mescolare con bravura per calmare la fame di Cookie e per assicurarsi ore e ore di divertimento. Il giocatore baby, dapprima aiutato dai «grandi» ma poi certamente in grado di camminare con le sue... mani, deve guidare il simpatico mostriciatto-



lo alla ricerca dei magici biscotti che crescono come fiori in un giardino fatato; i quali biscotti vengono poi deposti in una brocca per essere contati e mangiati.

Anche questo gioco prevede dieci varianti di difficoltà crescente e stimola il rapporto mano-occhio e il discernimento visivo. Ma poiché i bambini in età prescolare hanno un rapporto con le cose soprattutto tattile (imparano a conoscere le cose toccandole) l'Atari ha predisposto uno speciale comando che va applicato al posto del joystick; si tratta del Kid's controller, una piccola tastiera, a cui si sovrappone un cartellino specifico per ogni gioco, facile da usare e con una simbologia elementare.

SPECTRON (Spectravideo)

Ancora una storia che ci viene raccontata dalla lontananza degli spazi siderali e mostrata nello splendore del sistema Coleco. È una storia di sopravvivenza e di invasioni, di sconvolgimenti astrali e di difesa del territorio. C'era infatti una volta, in una terra distante anni e anni luce, un grazioso pianeta che i locali chiamavano «il posto di Selix». Ma un triste mattino una grande nube intergalattica passa sopra Se-



lix, oscurando per sempre la luce del sole e modificando irrimediabilmente le condizioni del tempo. Nei laboratori agronici, le sostanze nutritive cessano di crescere e le provviste di cibo si esauriscono.

Non resta che abbandonare il posto e cercare fortuna altrove. Naturalmente gli abitanti di Selix sono incattiviti e resi cinici dal destino. Hanno conosciuto la generosità della bella Spectra e subito vorrebbero conquistare e colonizzare questa tranquilla regione spaziale.

Il giocatore deve assumersi la missione di proteggere Spectron dall'attacco dei guerrieri di Selix, che avanzano su due tipi di navicelle in perpetuo movimento: il cielo quasi si oscura una seconda volta, tanti sono i corpi alieni che incombono minacciosi. Per fortuna il giocatore conosce perfettamente il terreno di scontro ed è armato di un potente cannone che si muove orizzontalmente sul suolo e spara razzi ad alta velocità. Ma occhio alle bombe: se ne lasciate cadere più di nove la distruzione è garantita e, in più, il gioco termina.

A GRANDE RICHIESTA

I PREFERITI DAL PUBBLICO

MARIO BROS (Atari)

Mario e il fratello Luigi appartengono ormai allo *star system* del mondo dei videogiochi: eroi di numerosissime avventure, hanno già conosciuto il successo pubblico (quello delle Arcades) e quello privatissimo (dei tascabili).



Adesso muovono alla conquista del consenso casalingo riproponendo una storia ambientata nella loro piccola fabbrica di legnami e affini. Questa volta i pavimenti del piccolo edificio sono infestati da orride bestioline e bisogna eliminarle con questa tecnica: colpire il pavimento direttamente sotto la bestiolina per buttarla a gambe all'aria, poi spiccare un deciso salto per sbarazzarsene con un calcio, prima che abbia il tempo di riprendersi.

I malefici insetti sono di tre specie: gli Shellcreepers per la cui eliminazione non sono previste particolari difficoltà; due colpi ben assestati invece servono per far fuori i Sidesteppers; e infine bisogna fare molta attenzione alle Fighterflies perché hanno il vizio di saltellare rendendo problematica la loro cattura.

In caso di difficoltà si può far ricorso all'interruttore «Pow», situato tra i due piani inferiori, che è una sorta di superinsetticida fulminante.

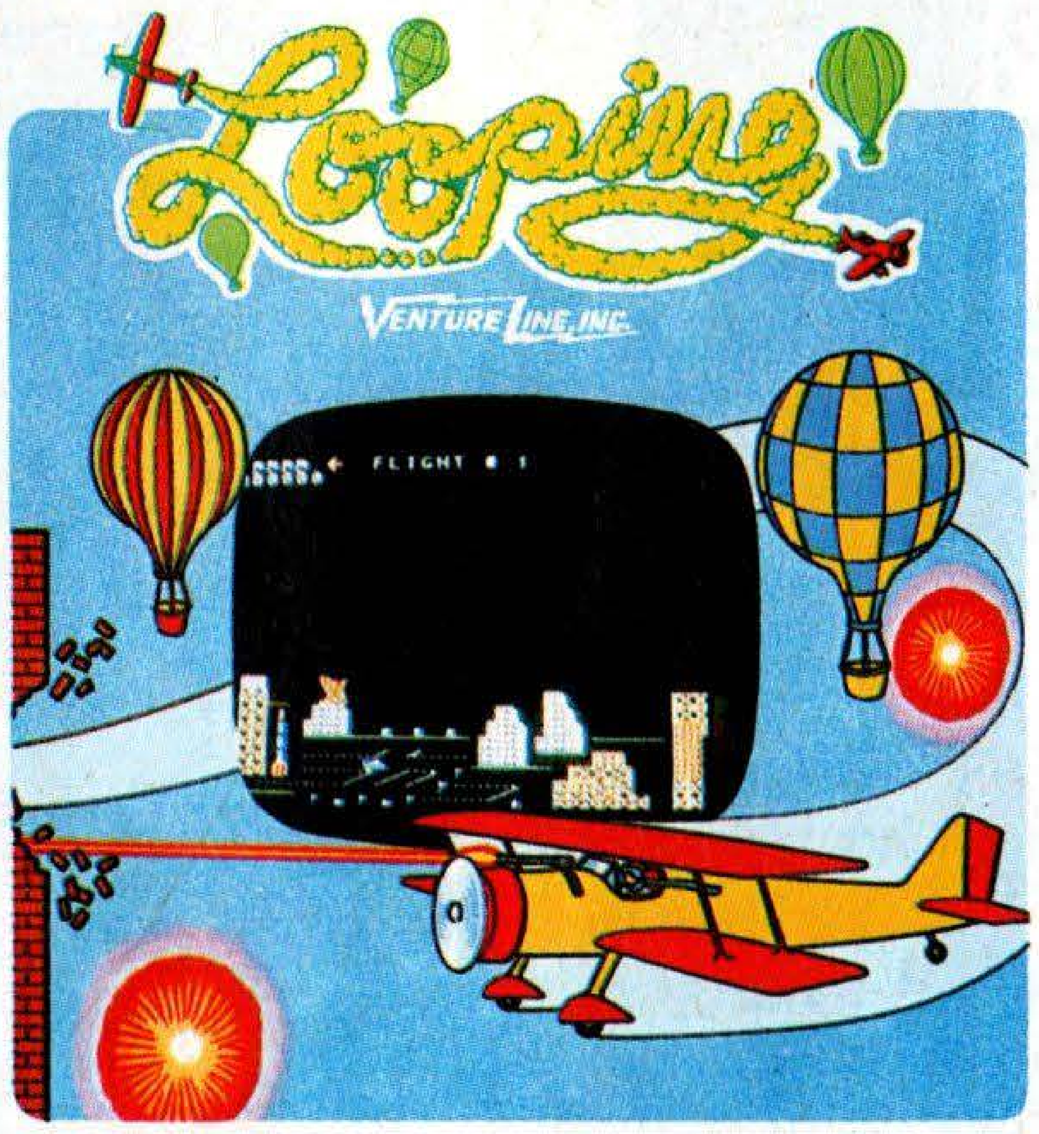
Molto curiosa e anche molto divertente la presenza, nelle fasi più avanzate del gioco, di Slipice, l'uomo di ghiaccio, che ha la brutta abitudine di ricoprire di un sottile velo ghiacciato e sdrucciolevole i pavimenti della rinomata fabbrichetta; anche a lui va assestato un bel calcione nel fondo della schiena!

LOOPING (Colecovision)

Un aereo acrobatico e un universo come scenario; bisogna saper sparare con precisione ma soprattutto dimostrare un'attitudine alla guida *looping* onde evitare tubi stellari, letali gocce verdi, mostri luccicanti e palle rotanti nell'azzurro del cielo.

La nota caratterizzante del gioco, e grazie alle memorie del sistema Coleco, è che ci sono quattro schermi di azione.

Nel primo il giocatore effettua il decollo, rollaggio sulla pista, attivazione dei comandi di bordo, partenza verso un universo fantasmagorico, insomma un volo spaziale più simile a quelli immaginati da Jules Verne che non a quelli programmati dalla Nasa.



Nel secondo assistiamo al combattimento con le mongolfiere e all'apertura del labirinto.

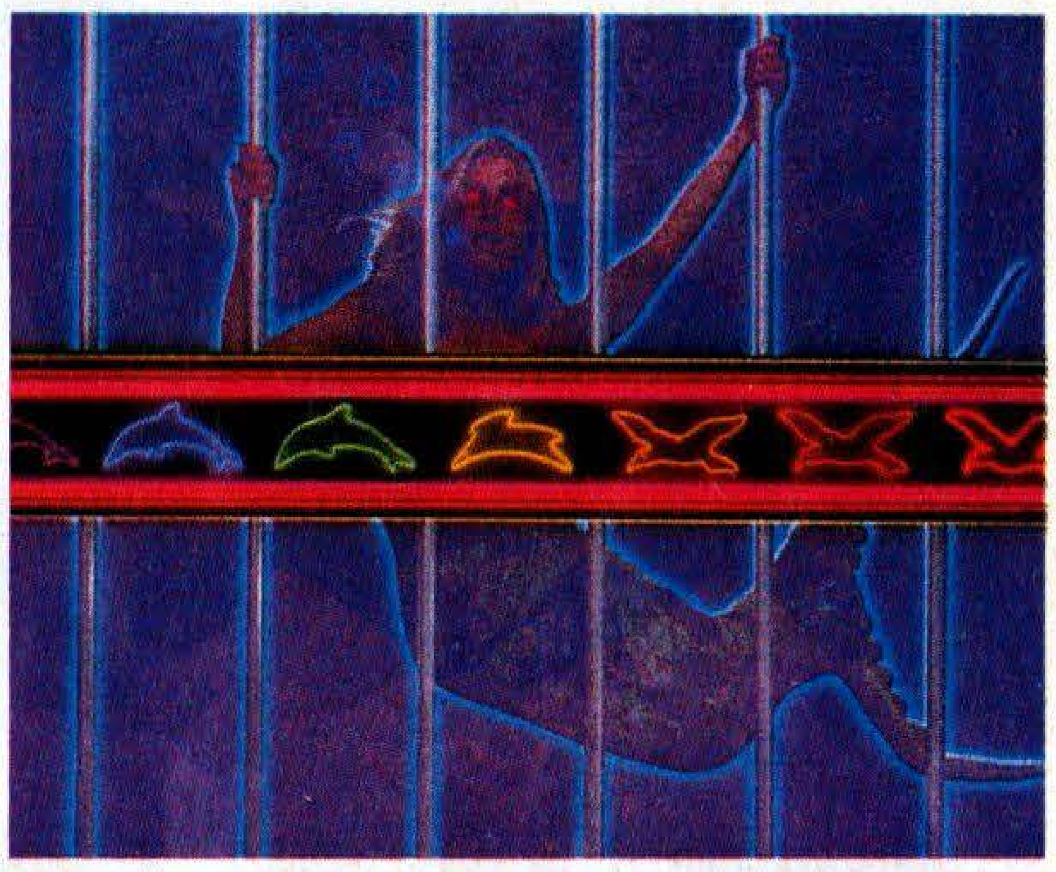
Nel terzo, slalom gigante fra i tubi stellari; guai a toccarne uno! Si corre il rischio di far esplodere l'aereo.

Nel quarto schermo grandi evoluzioni per evitare le gocce verdi disintegranti (vaporizzano l'aereo) e le palle rotanti. Avvincente per chi ama gli effetti speciali!

FATHOM (Imagic)

Protagoniste della storia sono alcune divinità della tradizione greco-romana: i Titani catturano la figlia di Nettuno, Proteo parte alla conquista, aiutato dal giocatore, della bella prigioniera, relegata sul fondo del mare; intanto Vulcano...

Il Titano in questione è certamente Oceano che rapisce nel suo liquido ventre la figlia di Nettuno; il quale Nettuno, divinità lacustre e, in seguito, del mare chiede aiuto a Proteo, dio marino, figlio di Oceano e di Teti, custode del gregge di Posidone, composto da foche e mostri marini. Proteo aveva la facoltà di prendere l'aspetto che meglio gradiva e da questa sua magica predisposizione (oggi chiamata effetto Zelig) deriva la trovata più bella del gioco che è quella di sdoppiare il protagonista in delfino e gabbiano.



L'obiettivo del gioco è quello di liberare Nettina, che è rinchiusa in una gabbia sul fondo dell'oceano, ricomponendo il tridente fatato di Nettuno (le stelle magiche e le stelle marine che compaiono rispettivamente nella volta celeste e nel procelloso mare, e che vanno catturate, sono la chiave per la conquista delle tre parti del tridente). Dapprima Proteo, sotto specie di delfino, si immerge alla ricerca dei cavallucci marini (tre cavallucci portano alla stella) ma deve guardarsi dai polipi e dalle alghe. Quando un simbolo d'uccello compare nella parte inferiore del video, Proteo può riemergere e trasformarsi in gabbiano; volando e planando si devono raggiungere le nuvole rosse ma attenzione agli stormi di malefici uccelli neri. Se appare sullo schermo il dio Vulcano, in piena attività, si può solo volare in orizzontale e senza poter prendere quota.

Ogni volta che si libera Nettina, il gioco prosegue aumentando gradualmente il livello di difficoltà.

POCKET

GIOCHI TASCABILI

MAN HOLE (Nintendo). Qui bisogna fare proprio da «tappabuchi»! Ci sono due ponti che attraversano due fiumi. I ponti sono continuamente attraversati da una serie di turisti davvero incoscienti. Non si tratta infatti di costruzioni particolarmente solide, ma di pietre rese pericolanti da una violenta tempesta. Il nostro «tappatore di buchi» dovrà precipitarsi incontro ai malcapitati passanti e compiere lavori di immediato restauro. All'ultimo momento questo generoso e instancabile omino dovrà correre in aiuto tappando i buchi servendosi di un lastra. Solo così potrà evitare una serie di terribili catastrofi. Il suo lavoro non è certo invidiabile, questi ponti pericolanti sono infatti decisamente affollati. Il gioco è anche molto educativo perché sembra essere una felice metafora della situazione italiana: invece di affrontare i problemi alla radice si preferisce continuare a fare i rattoppi.

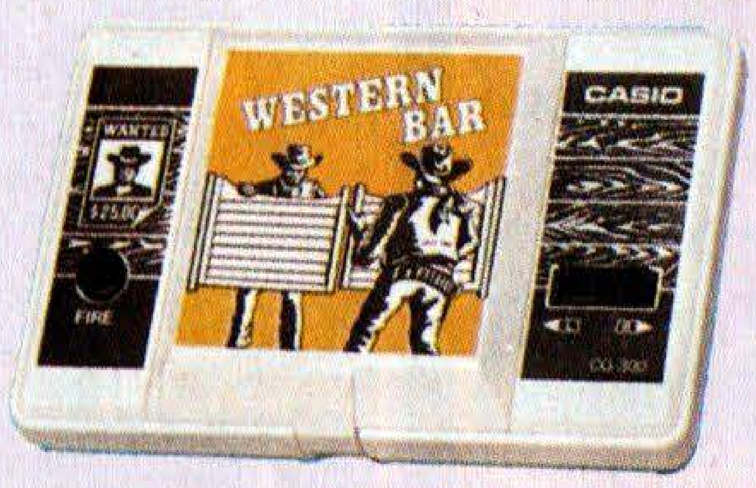


DONKEY KONG JUNIOR (Nintendo). È la seconda puntata della storia di Mario e il gorilla Donkey Kong, ormai catturato dal nostro eroe. Nella storia si inserisce questa volta Junior, il figlio di Donkey, Junior, che cercherà di fare l'impossibile per liberare il padre, imprigionato e legato con quattro robuste catene. Il piccolo gorilla dovrà superare una lunga serie di ostacoli: evitare l'attacco degli uccelli assassini colpendoli con noci di cocco, servirsi di ombrelli e di palloni volanti per vincere i flutti tempestosi del fiume che lo divide dalla prigione del padre. Prima di «atterrare» sull'altra sponda Junior dovrà aprire al volo il lucchetto di una delle quattro catene, usando la chiave raccolta nell'intrico della giungla. Poi dovrà avventurarsi nella foresta affrontando sempre nuovi ostacoli. E così fino a che Junior non sarà riuscito a liberare il padre.

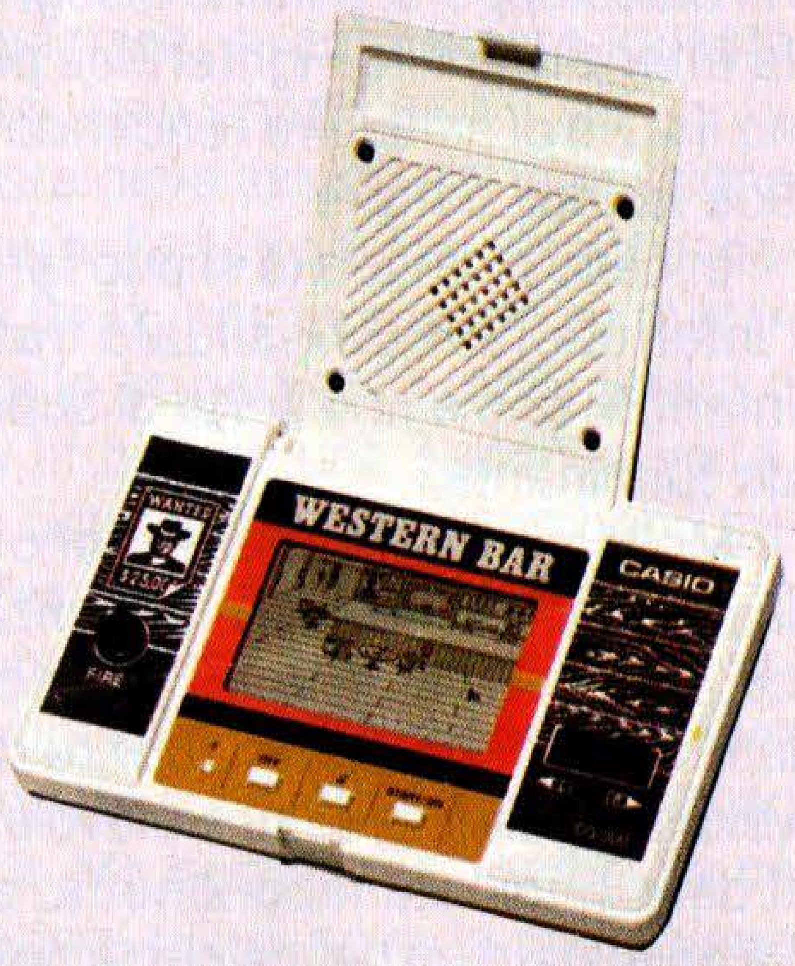




MARIO E LUIGI (Nintendo). Mario ha un fratello, il non meno celebre Luigi, con cui conduce sia l'azienda familiare che le varie battaglie che intende ingaggiare. Lo schermo di questo pocket è doppio, uno per ogni fratello: l'azione passa automaticamente da destra a sinistra, non appena si sono raggiunti gli obiettivi proposti dal gioco. Il problema che affligge la ditta è sempre il solito: liberarsi degli animaletti che stanno infestando i pavimenti della fabbricchetta. È più bravo Mario o Luigi? Loro ce la mettono tutta ma, ovviamente le responsabilità maggiori ricadono sul giocatore.



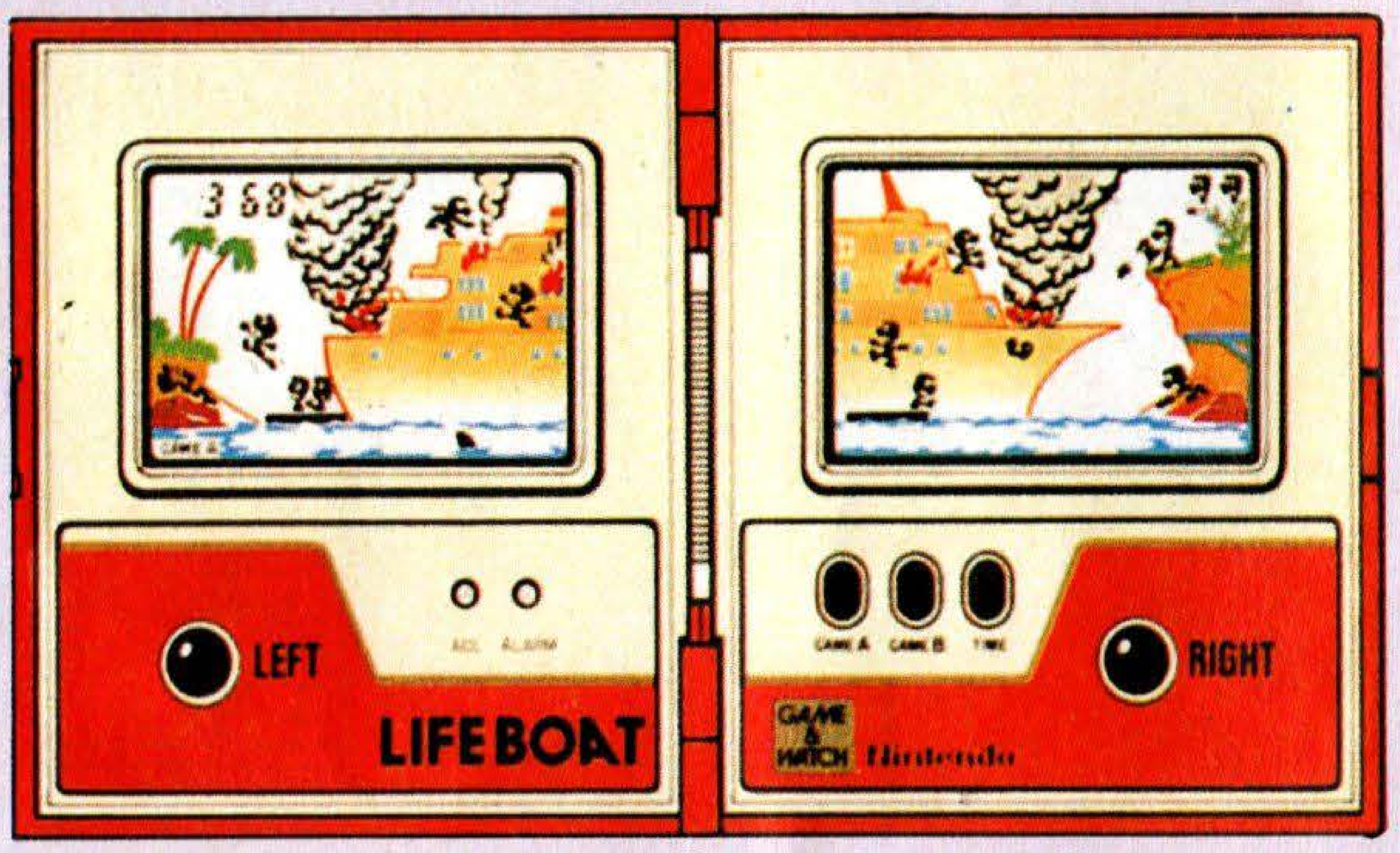
WESTERN BAR (Casio). I due uomini sono faccia a faccia, immobili. La larghezza di una strada, o di una piazza, o di un bancone di bar, è tra di loro. Le braccia pendono lungo i fianchi e si intuisce, dalla posizione delle dita, un'intensa ricerca di decontrazione. I volti sono seri, un po' invecchiati. Un primo piano sottolinea il movimento minimo di una ciocca di capelli mossa dal vento, o la goccia di sudore che si forma sulla fronte. Il tempo si è fermato e, nel silenzio pesante, solo il respiro è un segno di vita. Poi, incomincia la lenta marcia e la lotta degli sguardi; ecco, un gesto appena abbozzato o soltanto un'intenzione che illumina gli occhi di una luce diversa e il fuoco esploderà, fatale per uno dei due. Questa è la sceneggiatura, ripetuta cento volte, del duello del film western e adesso riproposta in edizione tascabile. Cosicché il giocatore, a suo piacimento, potrà far rivivere alcune indimenticabili sequenze imperniate su un duello all'ultimo sangue: «Ombre rosse», «Vera Cruz», «Dove la terra scotta», «Il segno della legge», «Per un pugno di dollari» e altri film.



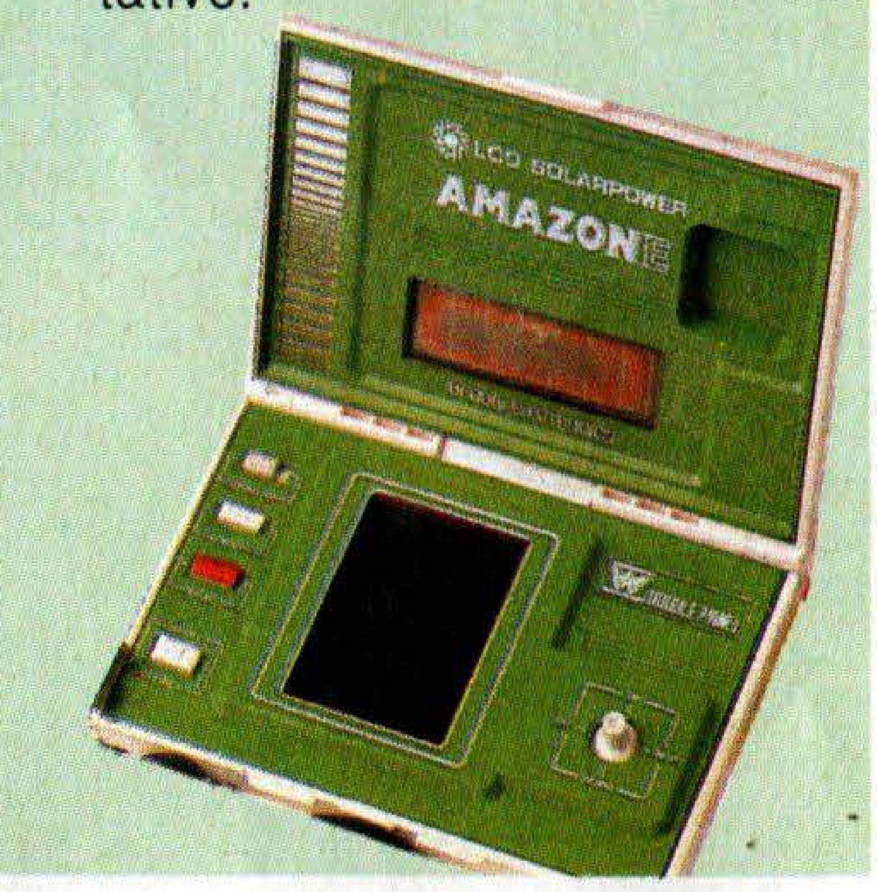
GAMES

E DA TAVOLO

LIFE BOAT (Nintendo). Un piroscafo è divorato dal fuoco, bisogna salvare al più presto possibile i passeggeri che, presi dal panico si gettano nel mare stracolmo di pescecani.
Gioco A: su entrambi gli schermi è disegnata una zattera che viene sballottata dalle onde. Non si deve far altro che far salire velocemente gli sfortunati passeggeri, prima che cadano in acqua e vengano divorati da famelici pescecani. Su una scialuppa non possono imbarcarsi più di quattro persone. Non appena la zattera è completa bisogna portare rapidamente in salvo gli occupanti. Sulla costa c'è un soccorritore ad attenderli. Quando un naufrago viene divorato il gioco riprende con la scialuppa vuota. Si perde quando tre sfortunati passeggeri si trovano in balia degli squali.
Gioco B: il principio è il medesimo, ma c'è un'unica zattera per entrambi gli schermi: si deve essere superveloci nel portare in salvo i naufraghi prima che la zattera sia piena.



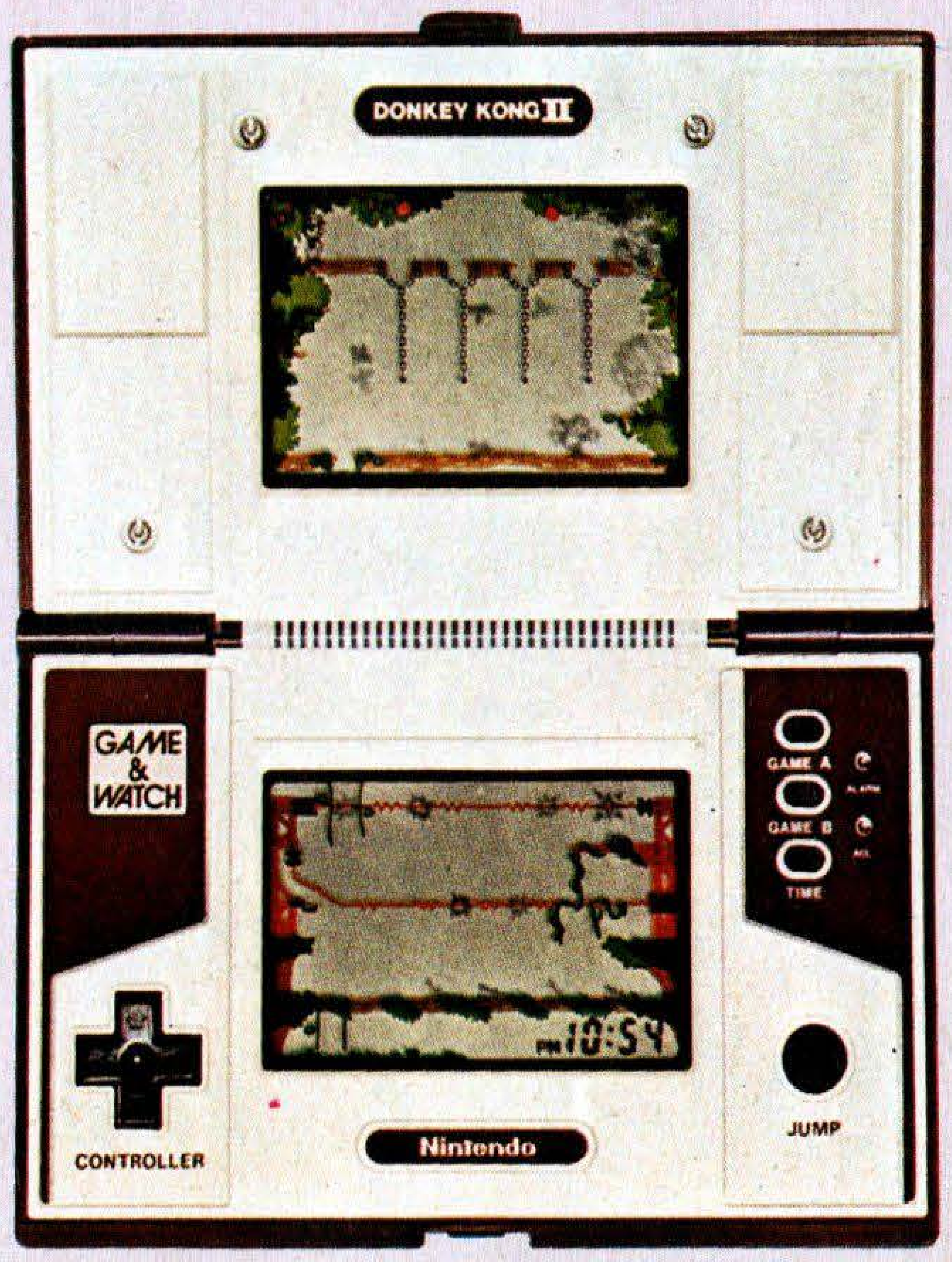
AMAZONE (Bandai). *Amazone* è sicuramente un gioco rivoluzionario per il suo funzionamento. Gli appassionati dei pocket non rischieranno infatti di dover interrompere le loro esibizioni per «mancanza di pile». *Amazone* funziona a energia solare o sfruttando la luce di una lampada abbastanza potente. Sembra quasi una perfetta traduzione in versione gioco del film «I predatori dell'arca perduta». L'intrepido protagonista dovrà infatti riportare alla luce un tesoro nascosto nel fondo di una caverna. Dapprima dovrà scalare una montagna abitata da caimani, dinosauri, e da pericolose bestiacce. Una volta conquistata la vetta dovrà avventurarsi in una caverna popolata da spettrali abitanti. A questo punto si passa al secondo quadro. All'interno del terribile antro vivono ragni voracissimi, morti viventi e altre orribili creature. Il nostro eroe avrà un bel da fare prima di riuscire a liberarsi da tutto questo esercito di demoniache presenze. Ma alla fine la ricompensa sarà superiore alle aspettative.





LA FABBRICA DI MARIO (Nintendo). Mario è uno degli eroi più famosi dei videogiochi: dalle arcades ai pocket, dai computers alle consoles.
Mario, come tutti ormai sanno, è proprietario di un fabbricchetta di legnami e affini. Il guaio è che questo edificio avrebbe tutti i pavimenti da rifare e soprattutto da disinfestare. Ma Mario è uomo all'antica e parsimonioso: invece di ricorrere a moderni ritrovati della chimica, invece di servirsi di comode bombolette spray, decide di ingaggiare personalmente una lotta contro le orride bestioline.
La tecnica? Presto detto: Mario colpisce il pavimento direttamente sotto la bestiolina per buttarla a gambe all'aria, poi spicca un deciso salto per sbarazzarsene con un calcio, prima che abbia il tempo di riprendersi. Questa fauna sotterranea è un po' schifosetta e composita: alcune bestioline sono facilmente eliminabili con un calcio; altre hanno bisogno di una doppia razione.

DONKEY KONG II (Nintendo). La serie di Donkey Kong, lo «stupido» scimmione che si ispira al King Kong del cinema, continua le sue avventure intrecciando storie e formati su cui giocare. Classico game di «risalita» e ormai classico scontro tra Mario e Kong questa versione tascabile di *Donkey Kong II* si fa apprezzare per lo schema del percorso e per l'accuratezza dei dettagli (per quanto ciò sia possibile nei mini-games).





Una scena del gioco-laser *Astron Belt*: l'astronave generata dal computer vola con effetto tridimensionale verso la navicella. Quando viene colpita, si crea un'esplosione di grande suggestione.



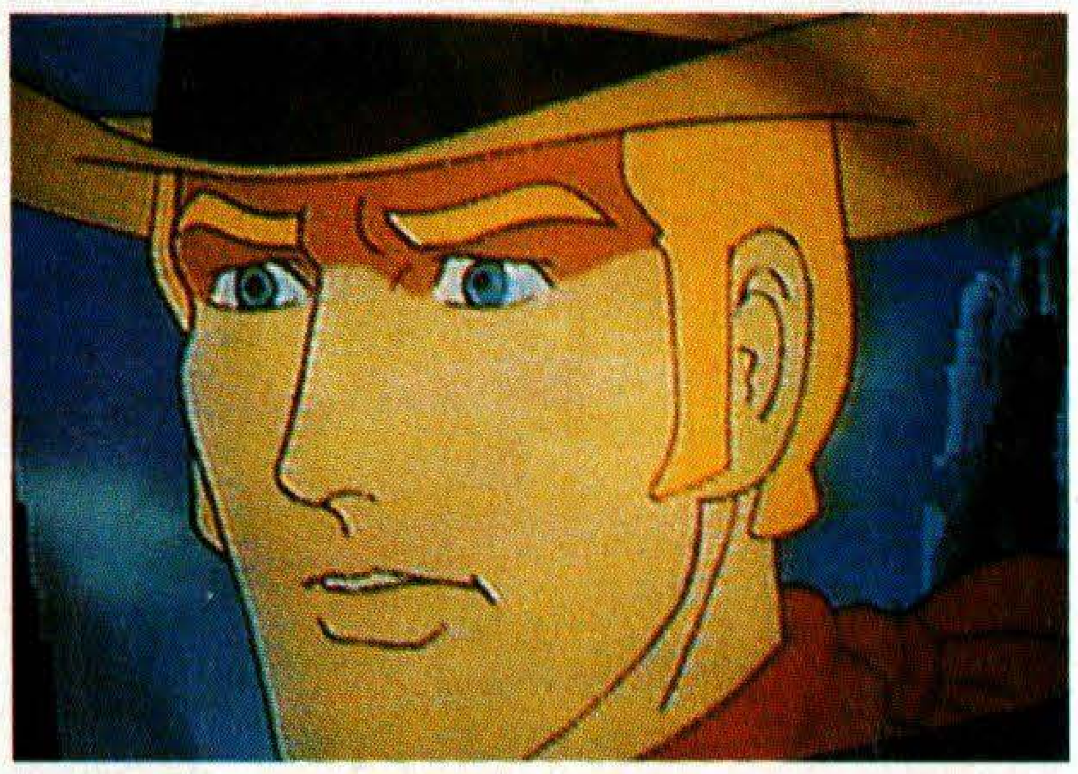
il laser comincia a giocare

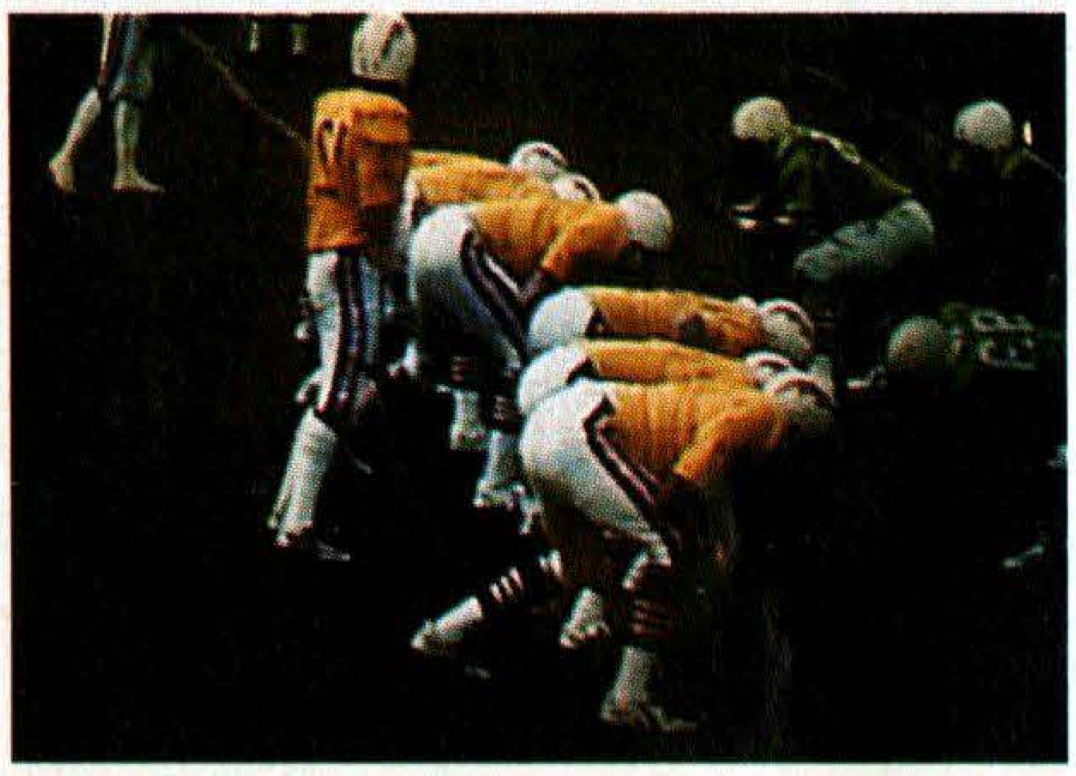
È iniziata l'era dei laserdisc games: adesso il giocatore dovrà essere un buon regista.

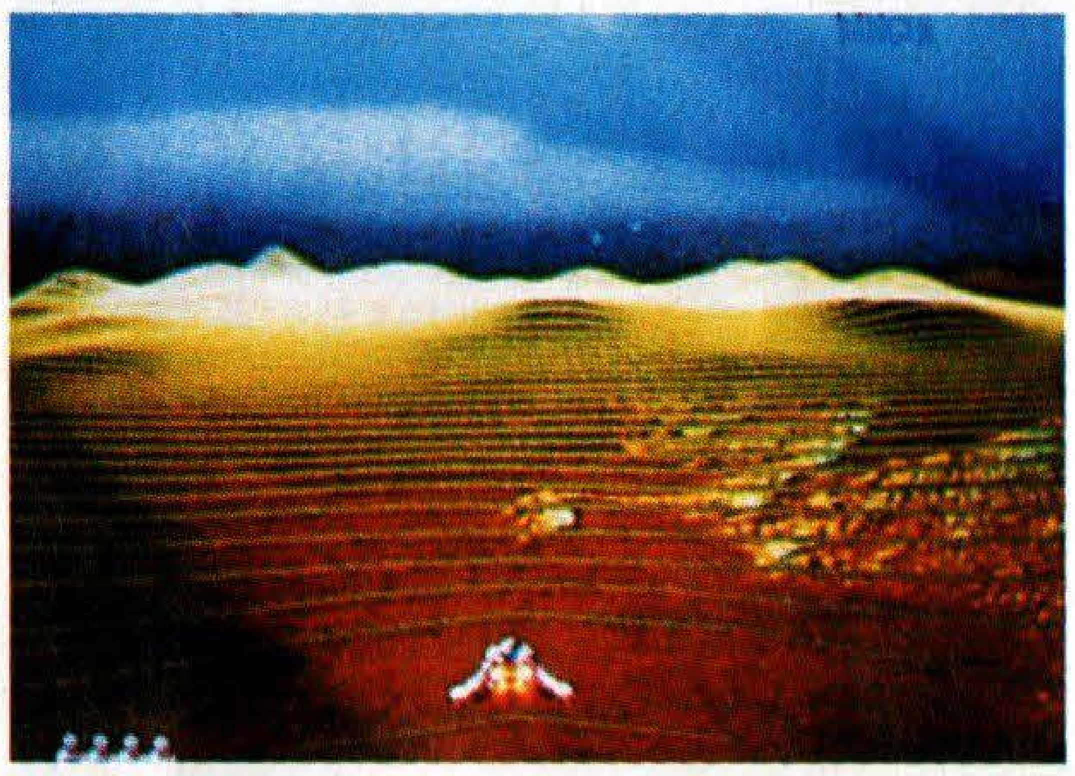
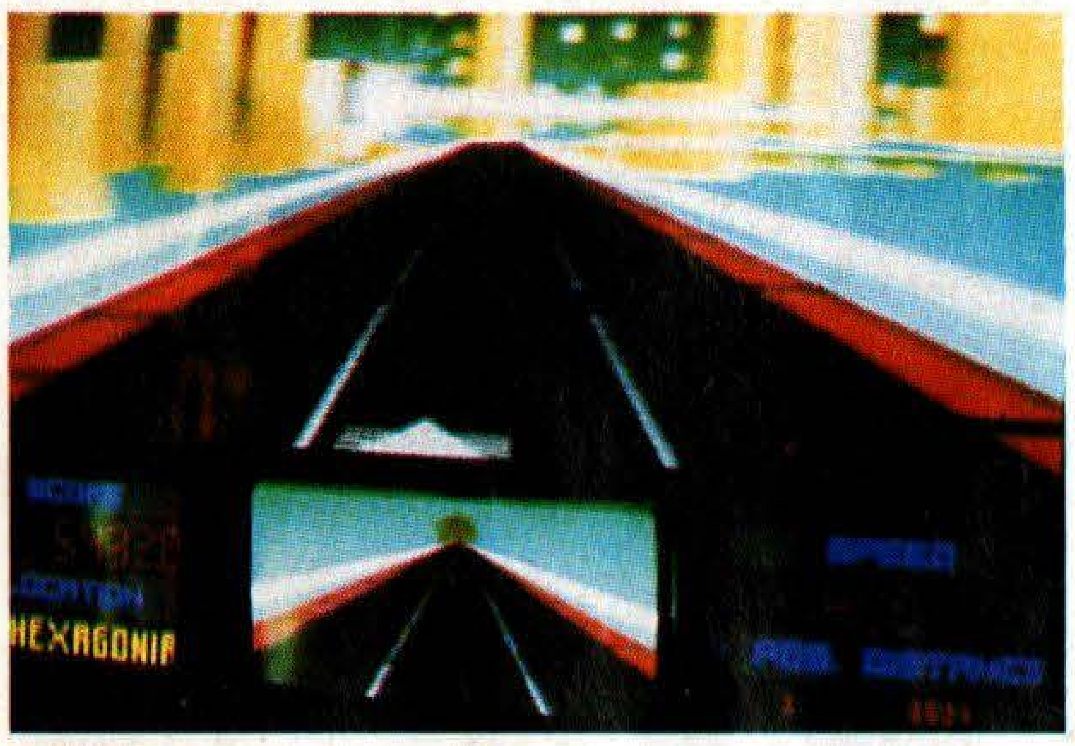
di Steve Bloom

La chiave del successo di *Dragon's Lair* (vedi anche a pag. 42) è stata la perfetta unione di alta tecnologia tra discolaser e computer. Codificando centinaia di immagini con precisi dettagli a colori fino ad arrivare al discolaser e programmando il microelaboratore per trovare ciascuna di esse nell'attimo stesso in cui si chiede la notizia, il game offre ai giocatori la netta impressione di essere nel vivo del cartone animato.

Per gratificare le aspettative del pubblico, i produttori di giochi hanno cominciato a produrre tutti i generi di videogame laser. Dei dieci presentati per una recente mostra tenutasi a New Orleans, metà erano shoot-'em ups (giochi di tiro al bersaglio), due riguardavano prove di guida, due erano cartoni animati e uno simulava l'ossessione invernale americana: il football. Tranne che per i cartoni animati, tutti cercavano di integrare la grafica computerizzata con una base di discolaser. In questo articolo riportiamo le impressioni su questi dieci giochi, attraverso il parere di Eugene Jarvis, il co-progettatore di *Defender, Stargate* e *Robotron*; Ben Gold, ex campione mondiale di *Millipede, Q Bert* e *Gyruss* e mio, che non ho mai progettato videogiochi e neppure raggiunto i 30.000 punti su un *Q Bert*.



RASSEGNA DI GIOCHI-LASER
Sopra, *The Laser Shuffle*. Da sinistra verso l'alto in senso orario, *Sky Rider, Goal To Go, Badlands, Cliff Hanger, Laser Grand Prix, Cube Quest, Interstellar Laser Fantasy*.



Astron Belt
Derivato da un film giapponese di SF, il game propone astronavi generate dal computer che volano tridimensionalmente verso la vostra navicella. Quando ne colpite una, lo schermo si illumina riproducendo la titanica esplosione ripresa direttamente dal film. Il volo viene simulato, ma senza un grande effetto.
Jarvis: «Ha una scadente proiezione di una collisione. Sparate ripetutamente e poi, di colpo, una nave salta in aria. Ma c'è un effetto speciale ottenuto con un colpo che fa saltare in aria tutto lo schermo. Mi piace molto l'esplosione della benzina nei fusti; ha una buona resa. Comunque, manca di realismo. Qual è lo scopo? Non esiste. È come guidare attraverso dei macigni in un inseguimento».
Gold: «È come *Turbo*. Potete morire 100 volte in 50 secondi, ma poi vi resta una sola opportunità. È sleale. Ripete inoltre le stesse scene del film ma non ha molto senso come gioco. È come se foste parte di un film ma nessuno si accorge che ci siete».

Badlands
Si tratta di un western animato in cui voi fate la parte di Busck, un onesto lavoratore diventato sceriffo quando la

"Con un solo colpo, potete far saltare in aria tutto lo schermo di *Astron Belt*."

sua famiglia è stata assassinata da nomadi capitanati da Landolf. Per mezzo di un pulsante d'accensione, grande come una mano, dovete uccidere serpenti, leoni ed altre prede, mentre siete sulle tracce della banda, compresi Gas, Lloyd e i fratelli Paco.
Jarvis: «Si tratta di un gioco essenzialmente basato sul tempo. Togliete il gioco vero e proprio e ciò che resta è un misuratore di reazione. Il fulcro, secondo me, è il fucile. Ha un fortissimo effetto sonoro».
Gold: «È un videogioco questo? Tutto ciò che dovete fare è schiacciare e sparare. Ci ho giocato poche volte e sono sempre morto, uffa! Non sapevo cosa fare. Secondo me, è veramente brutto

Bega's Battle
Prendendo spunto da un cartone giapponese della Haruki Kadakowa Films, il gioco comprende quaranta scene tratte dal film, ma si limita a un tiro al bersaglio che scatta in sovrapposizione sullo schermo.
Lo scopo è quello di aiutare Bega e Luna a salvare il mondo dalle «forze oscure». Insomma, una specie di *Guerre Stellari*. Sfortunatamente, questo game non ha proprio nulla a che vedere con quest'ultimo.
Jarvis: «È simile ad una regressione, come una brutta versione di *Gorf*. Più che il gioco mi piace il modo di attrarre».
Gold: «Una perdita di tempo, è odioso..., un gioco veramente stupido».

Cliff-Hanger
Questo è l'unico gioco su discolaser che raggiunge il livello di *Dragon's Lair*. Stern ha comprato i diritti di un cartone animato realizzato in Francia che per qualche strana ragione ha avuto un grande successo in Giappone. Infatti il personaggio, conosciuto come Cliff, in realtà là si chiama Lupin, o più precisamente Lupin III.
Sembra che si tratti di un discendente della famiglia Lupin che aveva come capostipite suo nonno.

Cliff Hanger ha 13 diverse sequenze con ben 30 possibilità di decisione per ogni quadro. A ogni mossa, una scritta sul fondo dello schermo vi dice come usare il vostro joystick in una delle quattro direzioni o di schiacciare il bottone (con la mano o col piede). Se non reagite nel tempo concesso, Cliff non ce la fa e la storia non può andare avanti. Ma non ci vuole molto per capire dove avete sbagliato: proseguite con «down» mentre avreste dovuto proseguire con «up» e la macchina immediatamente ve lo segnalerà. È facile, una volta capito il meccanismo, ed è molto divertente giocarci o anche soltanto guardarlo.
Ben Gold non è d'accordo, infatti afferma: «È un gioco da buttare. Ho visto qualcuno mentre ci giocava con la massima facilità dopo averlo provato sì e no una volta. Non credo che ci vogliano più di due dollari per farlo. Qualunque gioco che si può facilmente dominare è una perdita di tempo, mi spiace. Devi solo sederti lì, provarlo un attimo e sei già a metà dell'opera. Inoltre non ha senso: prima sei un rapinatore di banca, poi diventi l'eroe che salva la principessa, poi vieni attaccato e non sai il perché. Non è neanche da paragonare a *Dragon's Lair*».
Jarvis: «Mi piace l'animazione, ma per quanto riguarda l'interattività è proprio deludente. I movimenti sono troppo lenti, dopo qualche minuto di gioco, cominci ad addormentarti: fai una mossa e puoi ritornare a dormire. Questo è sbagliato. Inoltre, diversamente da *Dragon's Lair*, il gioco continua a ripetersi, è una storia fiacca. È come la pay-tv, funziona a richiesta. La ricompensa per il movimento che fate consiste nella possibilità di vedere i prossimi due secondi di storia. È una cosa ben strana, disciplina a premi, come B. F. Skinner. Impara i codici e avrai in cambio fredde immagini televisive. È strutturato a livello molto alto. Garantisce un gioco molto interessante a patto che rinunciate a ogni controllo da parte vostra. Solo una strada è quella giusta, se uscite da quella siete morti. È "comunismo" televisivo! Personalmente non mi va di fare così tanta fatica. Non voglio pensare così tanto. Voglio uccidere...».

"In *Cliff Hanger* la macchina decide per voi e rischiate di addormentarvi davanti allo schermo."

Cube Quest

Questa collaborazione tra un ingegnere ex Atari (Noah Anglin) e la Bob Abel Associates (la società che ha fatto molti degli effetti speciali di Tron) si concentra troppo sull'estetica e troppo poco sul gioco vero e proprio. Nonostante i brillanti precedenti di Abel nel campo dei computers, ci ritroviamo con un gioco assolutamente senza sostanza. Scegliendo un'entrata tra i 54 punti del cubo, venite subito imprigionati in un corridoio dove vi vengono incontro oggetti in movimento. Voi sparate e saltate in un altro corridoio, e così via fino alla nausea.
Gold: «Ma è proprio finito? Perché se il gioco è tutto qui, è pessimo. Gli effetti laser sono orribili. Mi piacerebbe vedere qualcuno che combina la grafica vettoriale con gli effetti laser, quello sarebbe il massimo».
Jarvis: «L'ambientazione è carina. Ma non ha niente a che vedere con tutto il resto. È veramente una versione squallida di *Tempest*. Mi sono anche



Cliff Hanger **è un gioco su discolaser tratto da un cartone animato francese di grande successo.**

"I videogame su discolaser vi fanno dimenticare di aver giocato con quelli tradizionali."

scontrato con degli oggetti che sembravano dei cromosomi, comunque».

Goal to go

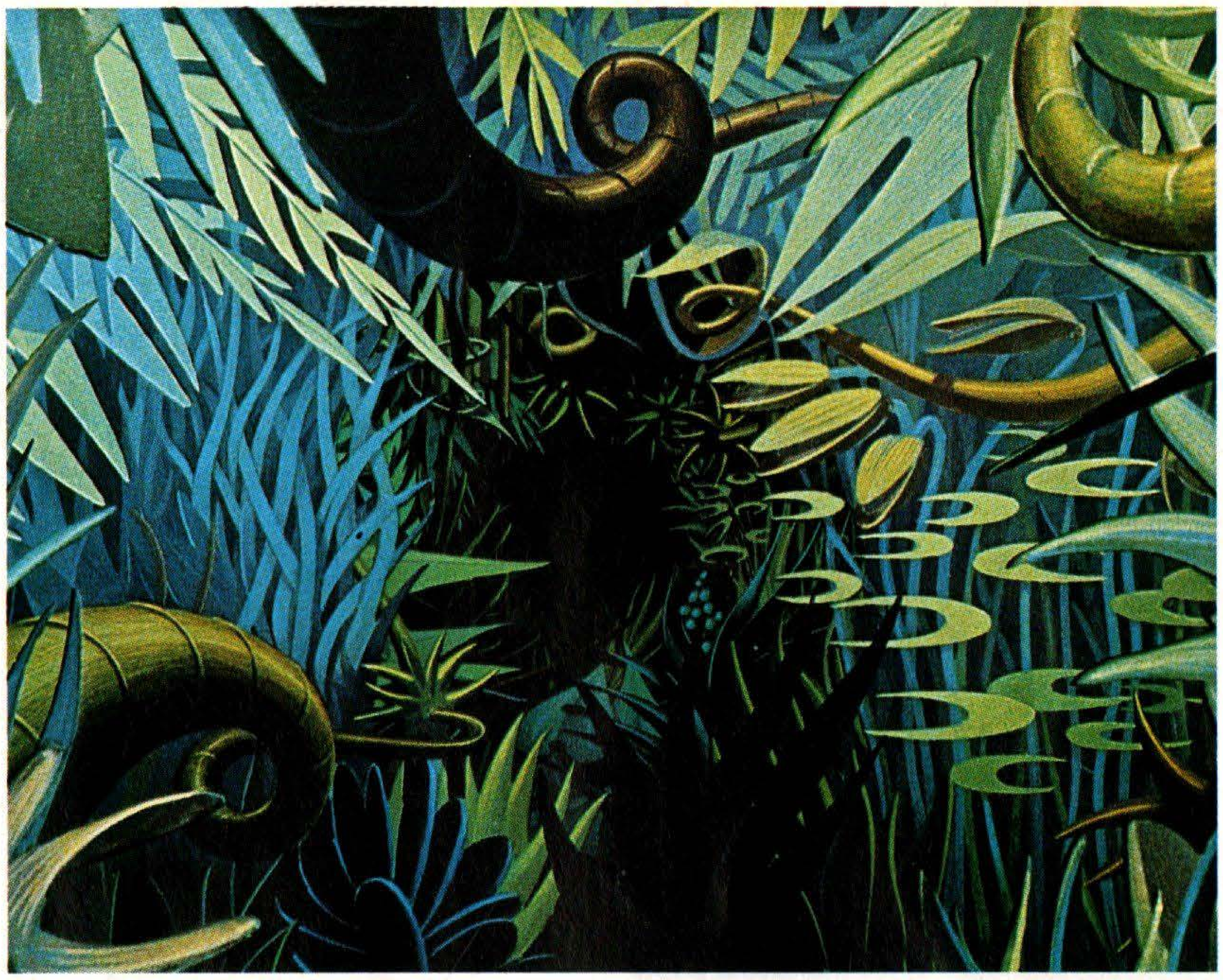
Fino adesso l'unico tentativo di simulazione di uno sport è questo, che può considerarsi una specie di prototipo. Ecco come, in teoria, dovrebbe funzionare: usando un filmato di una partita di calcio e mantenendo il tempo reale (sembra una partita dopolavoro) selezionate le azioni di attacco e confrontatele contro quelle che sembrano schemi di difesa preordinati. Scegliete «Scantona sulla destra» e questo è quello che succederà se muovete il joystick nella direzione giusta al momento giusto. Altrimenti lo schermo si cancella e voi avete perso. Compresi urla e tifo della folla.

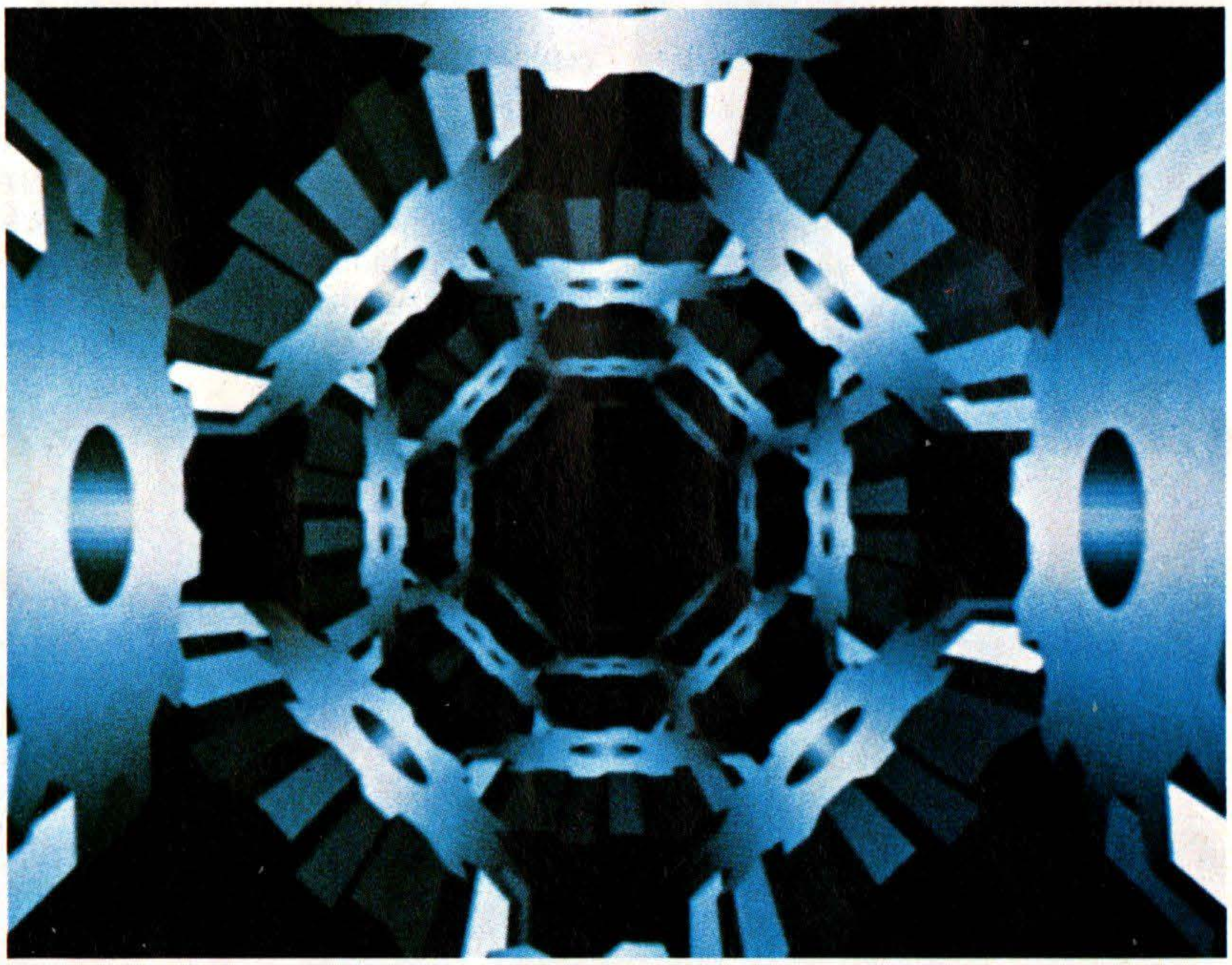
Interstellar laser fantasy

Simile ad *Astron Belt, M.A.C.H. 3* e *Firefox,* si tratta di volare su una nave spaziale attraverso uno scenario da fantascienza, sparando ai nemici che vi vengono incontro. Solo che qui il paesaggio è in parte realistico e in parte allucinogeno. Questo potrebbe essere il migliore della prima ondata di giochi laser. Spero solo che la Funai, una società che non ho mai sentito, riesca a portarlo fuori dalle sale giochi.
Jarvis: «Penso che sia uno dei migliori giochi laser. Perlomeno c'è un legame tra lo scenario e il gioco. Assomiglia vagamente a *Galaxian*».
Gold: «Mi ricorda *Space Invaders.* Ha una prospettiva unica, un'angolazione singolare. Non riesco a spiegarmi come la navicella partendo dal fondo dello schermo, si ritrovi in mezzo. Penso che sia meglio di *Bega's Battle*».

Laser Grand Prix

Potrebbe sembrare abbastanza facile. Basta mandare una squadra a fare le riprese «live» di una gara automobilistica, trasferire il filmato su disco laser, sovraimporre una macchina computerizzata sullo schermo e voilà! Ecco un gioco che dovrebbe far sembrare *Pole Position* come un gioco con le macchinine. Invece no! Taito ha spedito una squadra a fare le riprese, probabilmente in un giorno di permesso, una di quelle giornate no, così sono ritornati con uno dei filmati più noiosi mai visti dai tempi di Kkahoutek. Ma comunque ce l'hanno fatta, senza la folla, gli striscioni e tutte quelle cose che ti fanno sentire l'atmosfera di una giornata all'autodromo. E la macchina computerizzata scivola sulla strada come su una lastra di ghiaccio e qualche volta scompare. I videogiochi su discolaser dovrebbero farti dimenticare di avere mai giocato a quelli tradizionali. Il *Laser Gran Prix* ti fa desiderare di tornare a *Pole Position.*
Jarvis: «L'idea è buona per il laser ma la resa come gioco è proprio una farsa. Prima di tutto il percorso non è un gran che, sembra di essere in qualche punto dell'Indiana fuori stagione. Secondo, la grafica digitale è fiacca. È necessario un tocco grafico più originale e simpatico per dar vita a uno sfondo su disco laser. Terzo, la macchina da presa va su e giù mentre la macchina digitale rimane allo stesso livello. Taito ha rovinato una grande





***Cube Quest,* un game basato troppo sull'estetica e poco sulla strategia**

A COLPI DI LASER!



Il Compact Disc a lettura laser della Philips, una rivoluzione tecnologica nell'hi-fi.

Adesso tutto l'entusiasmo sembra rivolto alle sale giochi, ma presto i discolaser entreranno nei nostri salotti e, infatti, alcuni di essi sono già arrivati. Proprio ora li stiamo usando principalmente per ascoltare musica e guardare film pre-registrati.

In breve, ecco come funzionano: sono simili a dischi normali ma, invece di un lungo solco, su ogni facciata, ci sono 54.000 bande separate con un'immagine su ogni banda. Poiché un televisore trasmette 25 immagini al secondo, un disco può portare una mezz'ora di informazione su ogni lato. All'interno di queste bande ci sono milioni di piccoli microsolchi. Questi solchi, e gli spazi tra loro, corrispondono a segnali di frequenza modulata che possono essere trasformati in suoni ed immagini quando sono colpiti da un raggio laser a basso potere di neon-elio. Dato che il disco gira a 1800 giri/minuto, il laser viene riflesso oltre, che nei microsolchi, su una cellula sensibile alla luce. Allora il computer trasforma questa informazione in un segnale acustico e visivo.

I discolaser sono stati trasformati in giochi interattivi grazie alla loro capacità di accesso casuale (random), la possibilità cioè di poter saltare quasi immediatamente da un punto all'altro del disco. Così in un gioco al laser possiamo salvare da morte sicura il nostro eroe con una mossa ben calcolata del joystick: il laser salta su una banda diversa del disco e ci pone in una nuova situazione. Questo sarebbe impossibile con una videocassetta perché dovremmo aspettare fino al riavvolgimento del nastro. E, diversamente da queste, un discolaser non viene mai toccato da nessuna puntina o testina magnetica, ma solo da un raggio di luce. Così non si consuma mai e non può essere danneggiato dalla polvere.

Dragon's Lair può essere vantaggioso per le sale giochi ma sta mettendo in crisi il mercato dei video per la casa. La Coleco ha annunciato che introdurrà un lettore laser compatibile con Adam nel corso di quest'anno.

Ma il pubblico sarà disposto ad aspettare così a lungo per portarsi a casa *Dragon's Lair*? «Pensiamo che la gente riuscirà a resistere» ha risposto un portavoce della Coleco. Ma nel frattempo la Coleco ha pensato alla possibilità di convertire *Dragon's Lair* ad un formato cartuccia? «Non escluderei questa possibilità» ha detto il portavoce. Notizia interessante.

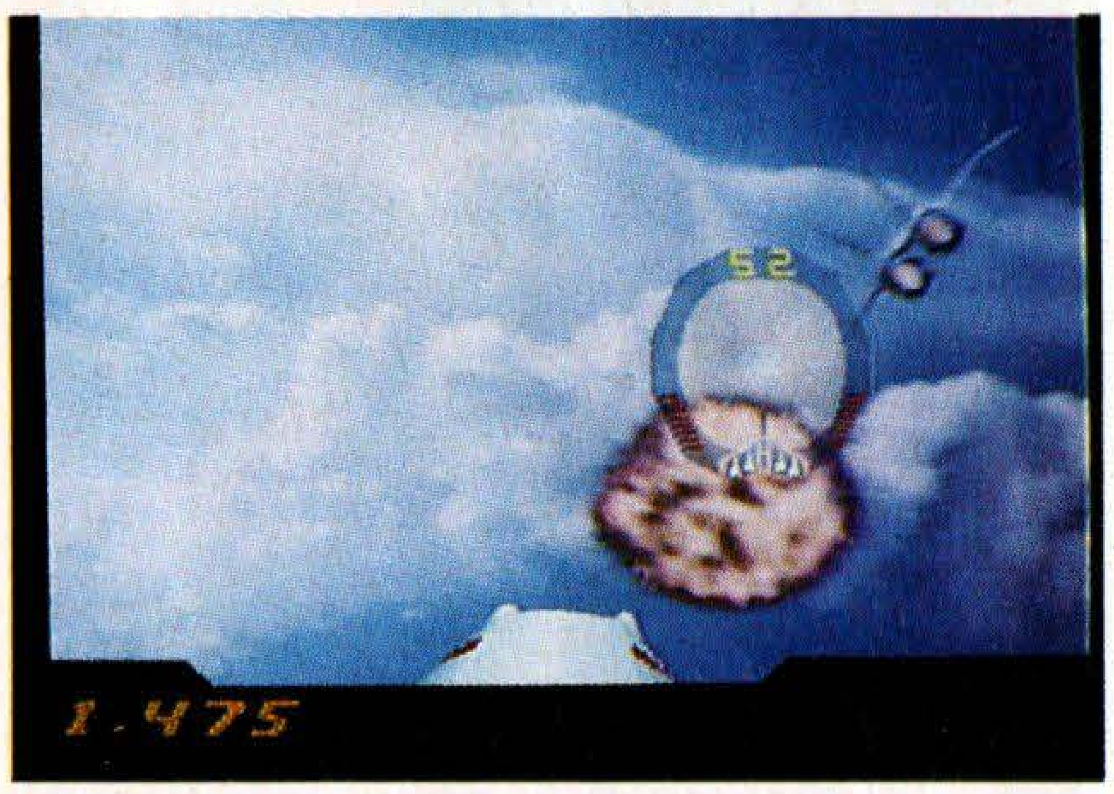
Il problema con gli attuali giradischi per discolaser presenti sul mercato americano (sono quattro: Magnavox, Sylvania, Pioneer, Rca) è che nessuno di essi è fornito di un microelaboratore così veloce da tenere il passo con *Dragon's Lair*. Almeno Magnavox e Sylvania hanno delle interfacce che permettono di essere collegati ad un microprocessore Z80 uguale a quello del Discmaster 1000. Ma il costo di questo dispositivo corrisponde praticamente al prezzo di un lettore laser. Chiaramente, i produttori di dischi devono trovare una soluzione a questo problema se sperano di trarre vantaggio da questo utilizzo domestico dei loro prodotti. Con molta probabilità, in questo preciso momento, si stanno sviluppando nuovi sistemi disco.

idea. Il *Laser Gran Prix* poteva essere un grande successo».
Gold: «È un gioco di guida terribile, inserito in uno scenario molto freddo. Ambientato come *Pole Position* avrebbe potuto essere veramente buono. Sembra abbastanza realistico con il percorso che si alza e si abbassa, ma nel complesso c'è confusione».

M.A.C.H.3
Questo è un gioco che non è stato rovinato. *M.A.C.H.3* è stato il primo gioco di simulazione di volo su discolaser. E funziona.
Se scegliete la missione di attacco, vi ritrovate immersi in un paesaggio tipo western, montagne, canyons e burroni. Ci sono bersagli da colpire, nemici da combattere e ci vuole una notevole capacità nel tenere la rotta se si vuole sopravvivere. La missione di bombardiere è meno eccitante ma più strategica. Ricorda *Xevious.*
Jarvis: «Fino ad ora è il migliore come integrazione tra grafica e tema. Veramente ti fa sentire come se stessi volando davvero. Per il momento è abbastanza, ma non sarà sufficiente l'anno prossimo. Dovranno fare in modo da lasciare al giocatore un maggiore controllo dell'azione».
Gold: «È decisamente uno dei giochi migliori su discolaser. Preferisco la missione di attacco e battaglia a quella di bombardiere. Il problema è che diventa troppo difficile tra i 50.000 e i 60.000 punti. Tutto vi arriva addosso di colpo e voi siete morti. Ci vuole un tempismo perfetto per andare avanti. Ma io mi sono stufato dopo un po'. Non si gioca per il gioco in sé ma per la grafica».

Star Rider
Quando non era ancora finito, *Star Rider* ha destato molto stupore a New Orleans. Una motocicletta computerizzata si muove in un paesaggio surrealistico; viene riprodotta la manopola, con acceleratore, freno e bottone turbo, c'è uno specchietto retrovisore sotto lo schermo principale e la grafica invita ad interagire e non a guardare cosa stia succedendo. Ci sono nove diversi percorsi, e molti nemici che vi renderanno il compito più difficile. *Star Rider* è un gioco molto spettacolare con effetti quasi allucinanti.
Jarvis: «È veramente unico poter controllare la velocità dell'immagine e il suo movimento a destra e a sinistra. Questo è il futuro: far controllare al giocatore l'immagine del disco. Nonostante il gioco vero e proprio sia pressoché inesistente, *Star Rider* è quello che ha il maggiore potenziale».
Gold: «C'è già molto "gioco" e con i nemici il risultato dovrebbe essere notevole. Bisogna giocare molto per imparare il percorso. Ha veramente delle curve difficili e l'idea dello specchietto retrovisore è ottima. Penso che sia il gioco più promettente. Spero che non lo rovinino quando entreranno in scena anche i nemici».





Il quadro dei comandi di volo di *Firefox*, l'aereo «protagonista» del nuovo laserdisc game dell'Atari, che si basa sulle scene originali del film con Clint Eastwood.

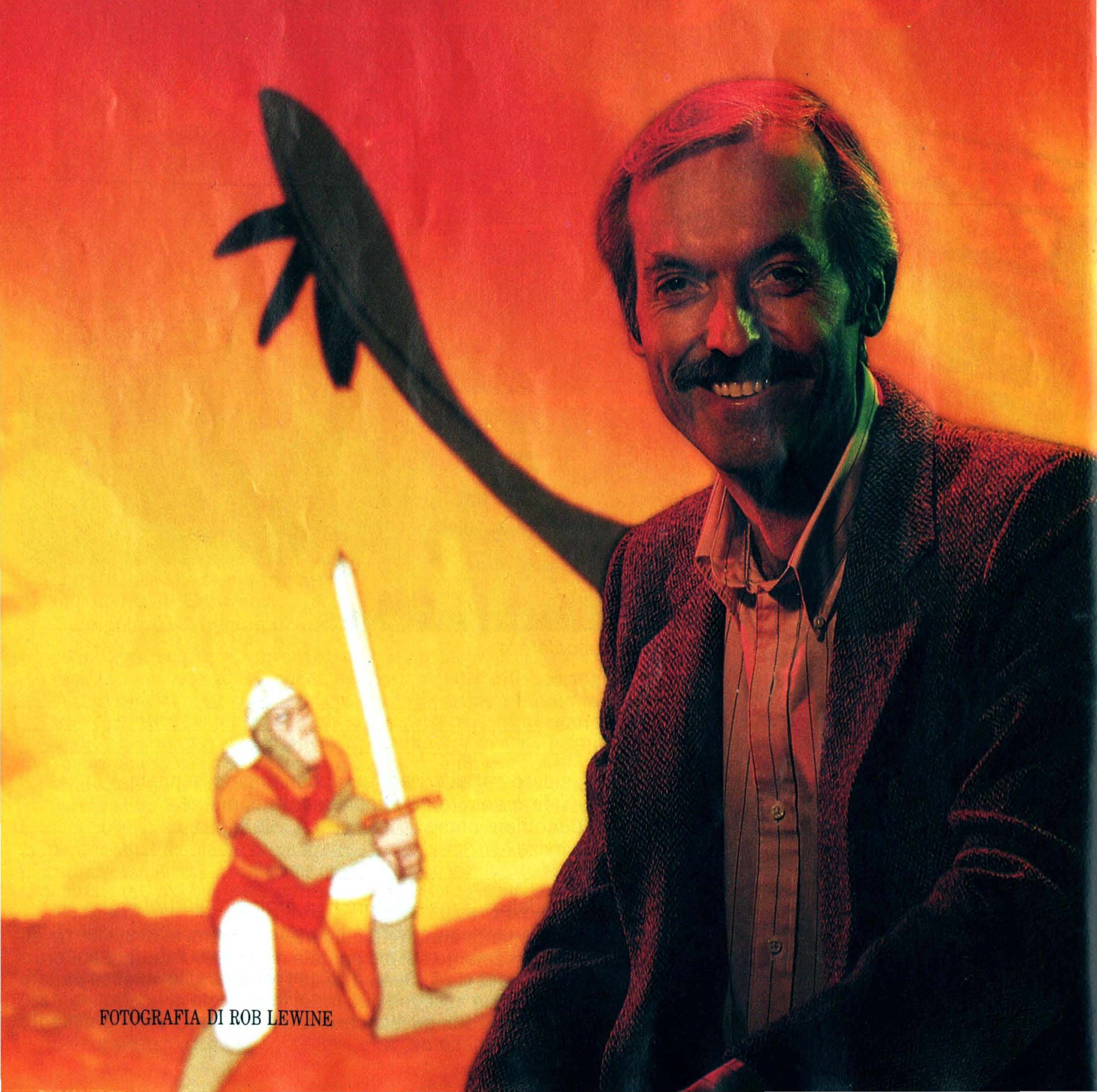
Nonostante sia possibile che *Firefox* dell'Atari si trovi già in circolazione nelle sale giochi mentre voi state leggendo questo articolo, per la Mostra di New Orleans non ce l'ha fatta. Il gioco si basa sulle scene originali del film con Clint Eastwood. In breve, *Firefox* combina azioni del film con immagini digitali, come la maggior parte dei giochi già commentati. Il giocatore si cala nei panni del maggiore Gant (Clint Eastwood) e ruba il progetto di Firefox all'Unione Sovietica. Segue una battaglia contro una flotta di Mig sovietici. Fortunatamente Atari ha equipaggiato *Firefox* con gli stessi strumenti di controllo per il volo che si trovano in *Star Wars.*

Altri due giochi non sono riusciti ad arrivare a New Orleans; si tratta di *Space Age* di Don Bluth e Cinema tronic e di *Eon and the Time Tunnel* della Laser Games. Il primo dovrebbe uscire a giorni, mentre il secondo è stato momentaneamente messo da parte perché la tecnologia è troppo sofisticata per il pubblico. Non si sa per quale ragione la Laser Games ha venduto invece a Stern un gioco chiamato *Pitchman. Pitchman* è un gioco-sparatoria dove l'immagine del Dottor Slye si aggira misteriosamente in uno scenario carnevalesco. Tutto ciò indica che ci saranno almeno una dozzina di giochi su discolaser in concorrenza nelle sale giochi quest'estate. E questo è solo l'inizio. Se il gioco funziona e si dimostra vantaggioso, il discolaser farà ai videogiochi lo stesso servizio che questi hanno fatto al flipper. Ma i giochi dovranno migliorare molto prima che questo possa succedere. C'è poi da chiedersi in quale direzione questa nuova e lungimirante tecnologia sarà portata dai progettisti di giochi. Stiamo già bombardando paesaggi reali e non più mondi astratti e computerizzati, stiamo prendendo la mira per colpire i Mig sovietici. Quanto vicino stiamo andando alla realtà? Queste le previsioni di Jarvis: «L'anno prossimo vedrete Clint Eastwood che distruggerà qualche punk sullo schermo. Vedrete sangue e budella dappertutto! Oppure sarete un ladro rincorso dal poliziotto Dirty Harry. Accidentalmente scivolate su uno skateboard e finite in bocca a un pastore tedesco ferocissimo».
Tuttavia non abbiamo ancora visto niente di tutto ciò.

INTERVISTA ESCLUSIVA CON IL

WALT DISNEY DEL LASER

di Mark Brownstein



FOTOGRAFIA DI ROB LEWINE



INCONTRIAMO DON BLUTH, IL PADRE DEL PRIMO LASERDISC GAME

Dragon's Lair, il primo gioco su discolaser, ha segnato il più grande «salto» tecnologico nel campo dei videogiochi. Ha infatti decretato la fine delle immagini composte da trattini e puntini, e ha aperto la strada a splendidi disegni animati, degni delle migliori produzioni cinematografiche. Ecco perché Don Bluth, il creatore di _Dragon's Lair,_ è stato a buon diritto soprannominato il Walt Disney degli anni Ottanta. Le sue tecniche di animazione, sebbene più moderne di quelle di Disney, si basano sempre sulla manipolazione di ciascun fotogramma che compone la storia. Guardando un gioco di Bluth si ha la sensazione che stia succedendo qualcosa di reale. Al contrario, in alcuni cartoni animati di qualità scadente, che usano montaggi rapidi, sfondi ripetitivi e movimenti limitati, tutto sembra tremendamente falso. Abbiamo di recente fatto visita a Don Bluth, nel suo laboratorio di Studio City, in California, e con lui abbiamo parlato di _Dragon's Lair_, dei sistemi di animazioni in generale e del futuro dei videogiochi.

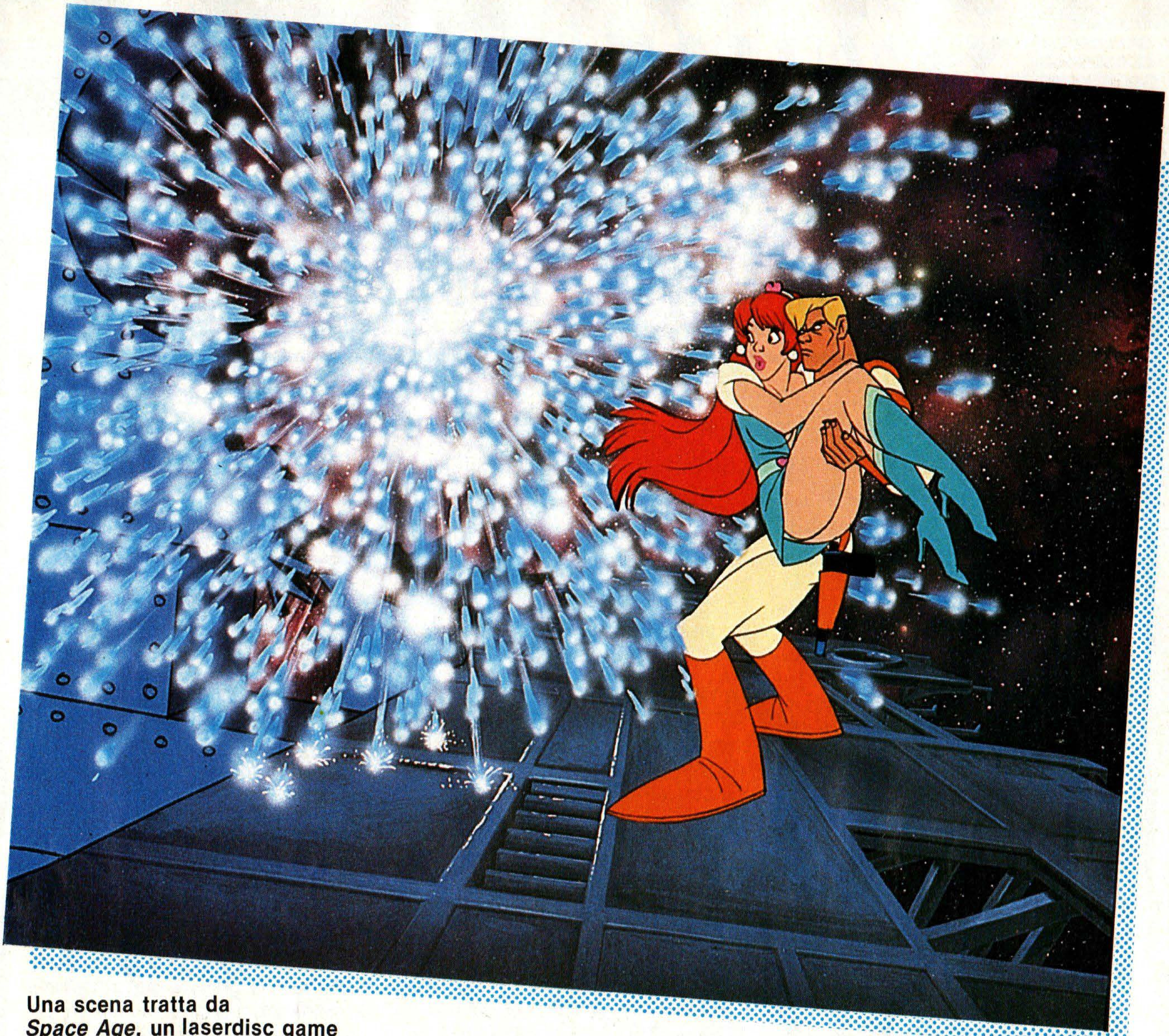
Don Bluth e sullo sfondo una scena del suo gioco, *Dragon's Lair.*

CG: Come è iniziata la sua carriera di artista?
Bluth: Sono lusingato che qualcuno mi definisca un artista. Penso che si debba risalire a molti anni fa, quando avevo sei anni e vidi il mio primo cartone animato «Snow White». Mi interessai subito all'animazione. Capii in seguito che l'animazione era una forma di arte. Così cominciai ad interessarmi a quel mondo di fantasia che era molto «reale», che mi coinvolgeva stimolandomi emotivamente. Ritornai spesso a vedere quel film e diventai un ammiratore di Walt Disney ed in particolare dei suoi primi film. A mano a mano che crescevo, il ragazzino che c'era in me rimaneva tale e quale. Arrivai alla conclusione: «Questo è quello che voglio fare da grande». Così andai da Walt Disney e lavorai là quando lui era ancora in vita.
CG: Perché ha lasciato la società?
Bluth: Principalmente perché quando c'era Walt Disney lui era il catalizzatore di tutta la società. Ora senza di lui è come un corpo senza testa e non ha più il valore artistico che aveva allora. Walt aveva la capacità di «sentire» cosa la gente desiderava in una storia. Sapeva cosa avrebbe divertito il pubblico. Era certo di ottenere incassi notevoli.
CG: Parliamo di *Dragon's Lair*. Come si è trovato coinvolto in questo progetto?
Bluth: *Dragon's Lair* è arrivato in un momento di grande crisi per noi. Avevamo appena finito di realizzare *Il segreto di Nimh* che non era stato un grosso successo. Ci si chiedeva se stavamo uscendo dal mercato e se tutto ciò stava per finire.

Un uomo, Rick Dyer, della Advanced Microcomputer systems, venne da noi un giorno e disse: «Ho visto *Il segreto di Nimh*. Che cosa ne direste di curare l'animazione del primo gioco su discolaser?» Conoscevo bene le cifre che riguardavano il giro d'affari delle sale giochi. Era qualcosa come 9 miliardi di dollari, contro i tre miliardi circa dell'industria cinematografica. Decisi di mettercela tutta. Ci vollero circa sei mesi e 1.300.000 dollari per realizzare l'animazione. Ci sono 22 minuti di animazione in *Dragon's Lair*. Giocando bene, senza fare errori, si vedono sei minuti di animazione dall'inizio alla fine. Ma tutte le possibilità di gioco riunite danno un totale di 22 minuti. Il gioco era molto difficile. Ci siamo arenati molte volte. Tentammo di animare cose che non funzionavano e spendemmo molti soldi. Dopo i primi test molta gente rimaneva delusa e molti dicevano: «Ma non c'è gioco qui!». Così tornammo a casa e decidemmo che dovevamo essere sicuri di avere un gioco veramente eccitante. Non volevamo cadere nella trappola di costruire un gioco da bar come tanti altri. Questo era diverso. Si trattava di un gioco con «random access».

"Con il discolaser non più immagini fatte con trattini e puntini, ma disegni animati, degni dei migliori film di Walt Disney"

CG: Perché *Dragon's Lair* ha avuto tanto successo?
Bluth: La cosa più accattivante di *Dragon's Lair* non è il gioco in sé ma la visione che ti presenta. Pensate che bello, non dover più vedere quei maledetti trattini e puntini. Si può tirar dentro Hollywood, iniziare a considerare le immagini a cui siamo abituati. Tutto ciò è veramente eccitante.
CG: Il ritardo di due secondi nell'accesso crea problemi?
Bluth: Non sembra che disturbi i giocatori. Sembra piuttosto che dia noia a chi sta a guardare. Mentre gioco non mi disturba affatto, anzi mi dà una sensazione di relax. *Space Ace* è del 50 per cento più veloce di *Dragon's Lair* e lascia meno tempo per prendere le decisioni.
CG: Chi ha scritto il testo di *Dragon's Lair*? Avete avuto altri spunti oltre all'animazione?
Bluth: Quando Rick Dyer e il suo gruppo vennero da noi, portarono alcuni testi. Lavoravano da tempo a questo progetto sul tema «magia e stregoneria». Mi feci coinvolgere subito dando alcuni suggerimenti e divenne un lavoro di gruppo. Da quel momento in poi, lavorammo insieme.
CG: Che tipo di computer avete usato per realizzare l'animazione?
Bluth: Non abbiamo usato computers per l'animazione: è un'animazione «a cellula» disegnata a mano secondo il vecchio stile. È un tipo di animazione che possiamo chiamare classico.
CG: Quante persone sono state impiegate in questo progetto?
Bluth: Il nostro staff comprendeva almeno settanta persone. Compresi tutti gli artigiani.
CG: Pensa che l'introduzione di questo tipo di games nelle sale giochi e nelle case sarà simultanea?
Bluth: Sì, certo. Ma se dovessi entrare nel mercato dei games per la casa, farei dei giochi studiati in particolare per quel tipo di pubblico. Renderei il gioco più lento, più rilassato nella versione casalinga. Il gioco nei bar è un'attività frenetica. Nelle Arcades tutti sono in compagnia, il clima è diverso, sembra una grande fiera.
CG: Pensa che la grafica computerizzata per i videogames sia morta?
Bluth: Sì, secondo me sì. Penso che sia ancora impiegata in altre forme ma per quanto riguarda i giochi è morta con la nascita di *Dragon's Lair*.
CG: È possibile che i computers prendano il posto degli animatori?
Bluth: Questa domanda assomiglia a quella: «le macchine prenderanno il posto degli uomini?» la risposta è no.
CG: Possiamo parlare di animazione assistita dai computers?
Bluth: Questo sì. Ho fatto molti tentativi in questo senso, comunque è abbastanza difficile, costa parecchio (circa 90/100.000 dollari al minuto), più o meno come il vecchio sistema del disegno a mano. È uno strumento come un altro: nelle mani di un artista che se ne intende dà ottimi risultati, usato da chi non lo conosce è una perdita di tempo. Il mio primo obiettivo era di far saltare il giocatore sulla sedia. Volevo che si esaltasse giocando. In fondo paga 50 cents, è giusto che se li goda. Quindi volevo dare tutto ciò che potevo in questo senso. Qualunque sia lo strumento che mi serve, si tratti di un computer o di una macchina da trascinare per la città attaccata ad una corda, quello è il mio compito.
CG: Ci racconti qualcosa di *Dragon's Lair II*.
Bluth: Ho tentato di fare qualcosa che non si era mai visto prima, quindi non assomiglia al primo *Dragon's Lair*. Ho pensato che tutto sommato fosse meglio se Daphne rimanesse bella e non si vedesse il segno del tempo. Daphne viene rapita dal Mago e «messa in trance». Il Mago infatti vuole sposarla e farne la regina degli Inferi.
Per sposarla egli possiede quel famoso anello dei Nibelunghi di cui parlò Wagner. Se possedete questo anello avete potere su ogni altra cosa al mondo, ma dovete dimenticare l'amore. Così il Mago ha l'anello. È chiuso a



Una scena tratta da *Space Age,* un laserdisc game creato da Bluth.

chiave in una scatola con un timer e quando si apre, egli può mettere l'anello al dito di lei ed ella diventa sua. Deve tenerla lontana dalle sgrinfie di Dirk finché la scatola non si è aperta, e poi la può sposare, ora questo è ciò che fa il Mago. Prende Daphne e non la porta via solo nello spazio ma anche nel tempo, cosicché lei passa attraverso la storia ed il futuro.
Dirk torna al castello, dove trova una macchina del tempo. E dice: «So dove saranno perché quel mago era mio fratello quando ero vivo! Dove c'è un guaio nella storia, lì c'è il Mago. Così comincia a viaggiare attraverso le pareti del tempo incontrando il Mago. Ed il mago ha tutti questi alleati, i cattivi del tempo. Vedremo Blackbeard, il Pirata, Re Enrico VIII e Black Bart del West. Una sfilza di diversi personaggi entreranno nella storia mentre Dirk gira qua e là nel tentativo di riprendersi la sua Daphne.

CG: Oltre a *Dragon's Lair,* quali altri videogiochi le piacciono?
Bluth: Veramente non ho proprio mai giocato con i videogiochi fino al momento in cui ho iniziato a crearli. Mi piace *Donkey Kong.* Mi piaceva *Frogger* per qualche aspetto. Credo perché si trattasse di sincronizzazione. Pensavo dovesse essere un gioco divertente. Ma non mi attira come *Pac Man.* Mi piace *Pac Man.* È un gioco da console, ma il punto da cui tu guardi non cambia mai: guardi sempre sulla tastiera. La cosa più interessante dei giochi a laserdisco è che grazie alla fotografia, il punto da cui tu guardi cambia di continuo per cui sei costretto a pensare continuamente. Devi riprendere tutte le volte l'orientamento.
CG: Perché, secondo lei, *Secret of Nimh* non ha avuto lo stesso successo di *Dragon's Lair*?
Bluth: Ho continuato a pensarci finché non mi sono accorto che Bambi, Pinocchio e Fantasia non avevano avuto subito successo alla loro prima uscita. Penso che la ragione sia che il pubblico deve essere preparato a vedere un film animato. Se non lo è, non capisce cosa stia guardando.
CG: Qual è il futuro dei giochi-laser?
Bluth: Penso che si dovrà fare ancora molta strada. La gente è influenzabile. Noi amiamo il divertimento come del resto tutte le specie del regno animale. Però noi abbiamo un cervello e una mente e quindi i giochi devono essere sofisticati, devono stimolarci e toccare i nostri istinti familiari. La professione del progettista di giochi è una scommessa continua: bisogna tenere presente che il gioco deve coinvolgere la psiche umana e offrire una sfida. In futuro vedremo quindi nascere dei giochi molto diversi da quelli che abbiamo visto finora.

NELL'AFRICA MISTERIOSA CON CONGO BONGO

«Congo Bongo» è stato presentato come una variante di Donkey Kong con la stessa splendida tridimensionalità di Zaxxon. La descrizione è perfetta. Ma allora qual è il fascino segreto di questo gioco dal «sangue misto»? Congo è paziente e comprensivo. Il «Donkey Kong» richiedeva un assoluto controllo della situazione per evitare di essere investiti da una botte e per riuscire ad arrampicarsi sulle scale a pioli.

Per giocare a «Zaxxon» bisognava invece conoscere l'altezza esatta per riuscire a sfruttare i campi di forze. Con «Congo Bongo» la Sega è stata decisamente più clemente, concedendo ai suoi giocatori un certo margine di errore e una piccola stanza per «gli esperimenti».

Lo scopo del gioco consiste nel guidare un intrepido cacciatore al Primate Peak, la vetta della scimmia, facendogli attraversare il Lago del Serpente, la terra del Rinoceronte e guadare la Laguna della Pigrizia. Il nostro cacciatore deve assolutamente farcela: non vede l'ora di vendicarsi con Congo il gorilla. Congo inizia il gioco dando una bella «lavata di capo» al nostro eroe un po' addormentato. Lungo il cammino il cacciatore deve arrampicarsi su infidi dirupi, saltare cascate e attraversare paludi, facendo bene attenzione ad evitare scorpioni, serpenti, rinoceronti, e noci di cocco lanciategli da Congo. Ci sono poi anche fastidiose scimmiette che cercano di ostacolare l'impresa del nostro omino, salendogli sulla schiena. Saltando in continuazione sarà possibile liberarsi da queste noiose bestiole. Talvolta poi, le scimmiette si coalizzano e, a tre a tre, uniscono le loro forze per far precipitare l'ardito cacciatore giù da un dirupo. L'omino è mosso dal Joystick e dal bottone per il salto. Al terzo quadro, il bottone serve anche come «pulsante per i tuffi», mentre il Joystick viene usato per i movimenti in diagonale.

PUNTEGGIO

«Congo Bongo» è caratterizzato da un Bonus di 5000 punti all'inizio di ogni quadro. Il premio decresce di 100 punti ogni due secondi. Man mano che si procede il valore del bonus aumenta: oltre a dieci punti per ogni progresso fatto dall'intrepido eroe, si ottengono 500 punti superando la prima cascata nel primo quadro e 1000 punti se ci si tuffa in un buco al terzo quadro.

LA VETTA DELLA SCIMMIA

All'inizio del gioco il nostro cacciatore si trova ai piedi della montagna. Deve muoversi verso destra, salire il primo gradino e procedere su quello stesso lato della scala. Solo al quarto gradino si sarà finalmente liberi dal bombardamento delle noci di cocco. A questo punto bisogna aspettare il momento opportuno per poter passare senza pericolo tra la «pioggia» di noci di cocco e raggiungere il ponte sulla destra. Alla fine del ponte si scivola su di una breve discesa facendo fuori una scimmia costretta a precipitare dal dirupo. Ma... attenzione a non seguirla!

Ora bisogna saltare in diagonale una cascata posta sulla destra. Una volta raggiunta la riva opposta bisogna raggiungere velocemente il terzo gradino: quello delle scimmie e della seconda cascata. A questo punto ci si deve avvicinare al ciglio del dirupo e scrollarsi di dosso tutte le scimmie che si sono arrampicate sulla schiena del nostro eroe. non ci si deve però dimenticare di riportare il joystick in posizione centrale, altrimenti l'intrepido cacciatore troverà sicura morte. Un altro salto e anche la seconda cascata è superata, poi via verso sinistra facendo bene attenzione ad evitare le noci di cocco lanciate dall'instancabile Congo. Rimanendo sempre il più a sinistra possibile bisogna salire un altro gradino, tenere sempre sotto controllo la posizione di Congo. Se si trova vicino alla cascata si deve raggiungere velocemente l'ultimo gradino. Se è troppo vicino conviene attendere un momento più sicuro per proseguire.

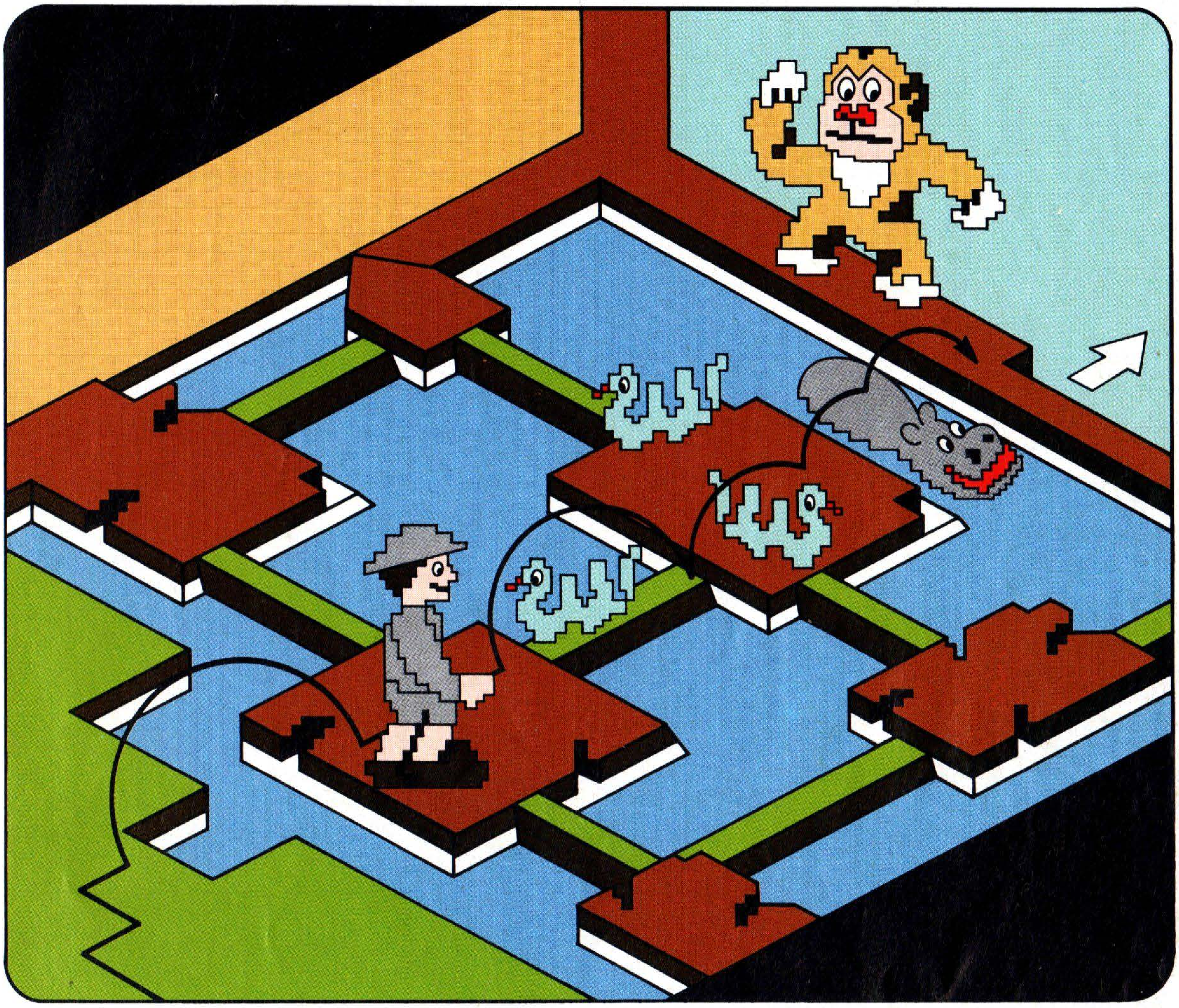
IL LAGO DEL SERPENTE

Se la maggior parte dei giocatori non incontra particolari difficoltà sulla vetta delle scimmie, i problemi sorgono nell'attraversamento del Lago del Serpente, se si sceglie la strada che lo circonda. La via migliore è la più diretta, attraversando le due isole poste in mezzo al lago e salendo sulla schiena dell'ippopotamo per raggiungere sani e salvi l'altra sponda. Non appena compare il quadro conviene portare il cacciatore vicino alla riva, poi sempre più a sinistra fino a che non si trovi esattamente sulla destra della piccola insenatura. Ora deve saltare sull'isola ponendosi esattamente nel centro in modo tale da passare sull'altra isola servendosi di una striscia di terra. Bisogna muoversi solamente quando uno dei serpenti provenienti dall'altra isola si accinge ad attraversare il lembo di terra, poi, con estrema cautela bisogna scavalcarlo. Sull'isola dovremo evitare ancora uno o due serpenti prima di riuscire a raggiungere il lato opposto. Una volta arrivati non si deve far altro che aspettare l'ippopotamo, saltargli sulla groppa e «cavalcare» velocemente verso l'altra sponda.

LA TERRA DEL RINOCERONTE

Il quadro si apre con il nostro eroe nascosto in un buco nella parte bassa dello schermo. Per guadagnare subito 1000 punti basta farlo uscire dal buco e farlo entrare nuovamente. Il bottone per il salto va tenuto continuamente schiacciato, quando il cacciatore si trova nascosto per evitare i rinoceronti. Se c'è via libera bisogna far uscire l'omino dal buco, fargli saltare la fossa piena d'acqua e farlo tuffare in un nuovo buco.

Ogni volta che entra in un buco, un rinoceronte cerca di caricarlo dall'alto.



Non perdete tempo girando ai margini del campo. In questa situazione l'unica cosa da fare è saltare verso il centro.

Basta aspettare e, probabilmente, il rinoceronte si fermerà per un po', giusto il tempo necessario per uscire e correre verso un altro buco. È sempre meglio stare di lato piuttosto che trovarsi esattamente sul sentiero di un rinoceronte. Dopo otto secondi si viene «sfrattati» dal buco, quindi conviene uscire alla prima opportunità.

Un altro pericolo è lo strano indigeno che ogni tanto salta fuori dai buchi; quando scompare, inghiottito nuovamente dalle viscere della terra, la cavità può essere nuovamente occupata. Mentre si salta avanti e indietro tra un buco e l'altro è bene tener d'occhio il tempo. Quando inizia a diminuire troppo conviene avvicinarsi al buco più vicino ai gradini, uscire sulla sinistra e a questo punto fare una pausa.

LA LAGUNA DELLA PIGRIZIA

Congo è addormentato sull'altro lato della palude. Per raggiungerlo bisogna attraversarla a mo' di «frogger» saltando e scavalcando un'enorme quantità di oggetti galleggianti. Conviene portare il cacciatore di fronte alla foglia di palma posta più a sinistra e, quando galleggia vicino alla riva, farvelo salire, nell'attesa di veder apparire l'ippopotamo e guidarlo verso la penisola che si protende dalla sinistra dello schermo. Da qui si deve viaggiare «a cavallo» di un pesce per raggiungere la riva opposta. Una volta giunti qui è possibile: sia proseguire dritto verso la scalinata, saltando i rinoceronti che ci attaccano da destra verso sinistra, oppure strisciare quatti quatti lungo il bordo esterno della sponda, fino ad arrivare in posizione parallela alla scala e correre verso di essa. Se vi considerate buoni saltatori vi conviene seguire la prima via: guadagnerete alcuni tic-tac del cronometro.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Al termine della Laguna della Pigrizia i quattro quadri successivi si ripetono nello stesso ordine, ma con maggiori difficoltà. Per esempio, all'inizio del secondo livello, si possono incontrare alcuni abitanti del Lago del Serpente mentre migrano verso la Vetta della Scimmia.

Se si incontrano serpenti sul ponte è bene ricordare che il passaggio è sufficientemente ampio per poter passare loro accanto senza conseguenze a patto di trovarsi nella corretta posizione. — *Roberto Guerra*

Minimo punteggio potenziale: 30.000.

LOTTA A TRE DIMENSIONI CON
DRAGON'S LAIR

La chiave del successo in un videogame al laser consiste nel spaccare il secondo. Per la maggior parte del tempo in cui Dirk è impegnato a lottare, a correre o a saltare, il joystick non fa nulla. Il suono di un «bip» emesso dalla cassa di destra, segnala, che i dispositivi di comando hanno attivato l'azione. Spesso si vede un fascio di luce provenire dalla soglia di una porta o colpire un oggetto.

Questo effetto ci comunica quando muoverci, ma non necessariamente in quale direzione. Si possono contare ben 29 diverse situazioni di «Dragon's Lair». Molte vengono ripetute, mentre altre rispecchiano situazioni precedenti. Eccone una lista insieme ai consigli su come ci si deve comportare.

1. Buco nel muro. Bisogna solo spingere in avanti il joystick.

2. Corso d'acqua. Non appena si scorge un bagliore nel tunnel si deve muovere il joystick in quella direzione. Una volta raggiunte le rapide, si può andare sia a destra che a sinistra, oppure fare gli intrepidi e procedere non appena la botte di Dirk galleggia sul torrente illuminato. Inoltre ci si deve tenere ben lontani dai mulinelli. Quando Dirk si schianta e vola in cielo, bisogna afferrare la catena non appena è inondata di luce. Poi si può andare avanti o verso destra.

3. Funi volanti. Se Dirk è rivolto verso destra, bisogna muovere nella stessa direzione non appena la prima corda oscilla verso di lui. Si deve attendere la fine di un cigolìo, ci si pone nel mezzo dello schermo, poi si riparte. Quando compare l'immagine speculare di questa sequenza, si deve aspettare di vedere la mano di Dirk che ci fa segno di muoverci.

4. «Bevimi». Procedere verso il bagliore.

5. Caduta di massi. Procedere verso il bagliore.

6. Tunnel del vento. Procedere verso il bagliore.

7. Teschi e scheletri. Quando i teschi rotolano fuori da una porta, bisogna spingere in avanti il joystick. Può essere alquanto difficile udire il «bip» in mezzo al rumore di sottofondo, conviene quindi tenere premuto fino a che si è sicuri che Dirk è passato. Poi si deve schiacciare il bottone della spada e, non appena il catrame avanza da tutte le parti, si deve andare velocemente nella stanza successiva e premere il bottone della spada per uccidere i fantasmi.

8. Gradini che crollano. Bisogna attendere fino al momento in cui Dirk inizia a scivolare, poi si va a sinistra. Siate veloci nell'usare la spada, in modo tale che possa uccidere quei terribili occhi pieni di vermi!

Alla fine si continua procedendo verso sinistra, poi ancora verso sinistra non appena la catena inizia a mandare bagliori.

9. Pavimento mobile. Non appena la mattonella sulla destra si apre e inizia a lampeggiare, ci si deve muovere velocemente. Ma quando Dirk muove i primi passi e appare un altro bagliore, bisogna immediatamente andare avanti. Poi ogni cosa brillerà. Basta solo spostarsi verso sinistra e finalmente ce l'avremo fatta.

10. Il re delle Lucertole. Si può andare sia avanti che a sinistra, poi, per un po', a destra. Il momento migliore per muoversi è quando la lucertola solleva la sua zampa destra, proprio nel momento in cui Dirk è ben piazzato sulle sue gambe. Se ci si sposta troppo in fretta si andrà a cozzare contro a un muro. Se invece si aspetta troppo, saremo giocati!

11. Cavaliere nero a cavallo. Non appena il cespuglio di rovi lampeggia ci si deve muovere verso sinistra, ancora a sinistra, poi a destra ogni volta che si vede il bagliore.

12. La stanza dello stagno. Qui le cose si complicano! È molto importante controllare da che parte Dirk tiene la spada: ciò indica la direzione in cui ci si deve muovere. Poi si va avanti, verso il centro, ancora avanti, lontano dalle creature infestate dai vermi, fino a che Dirk non si ferma su di un masso isolato. Ora, non appena alza lo sguardo si deve premere il bottone della spada per uccidere il ragno. Bisogna ritornare verso il centro e camminare in avanti non appena la porta si apre. Alé!!

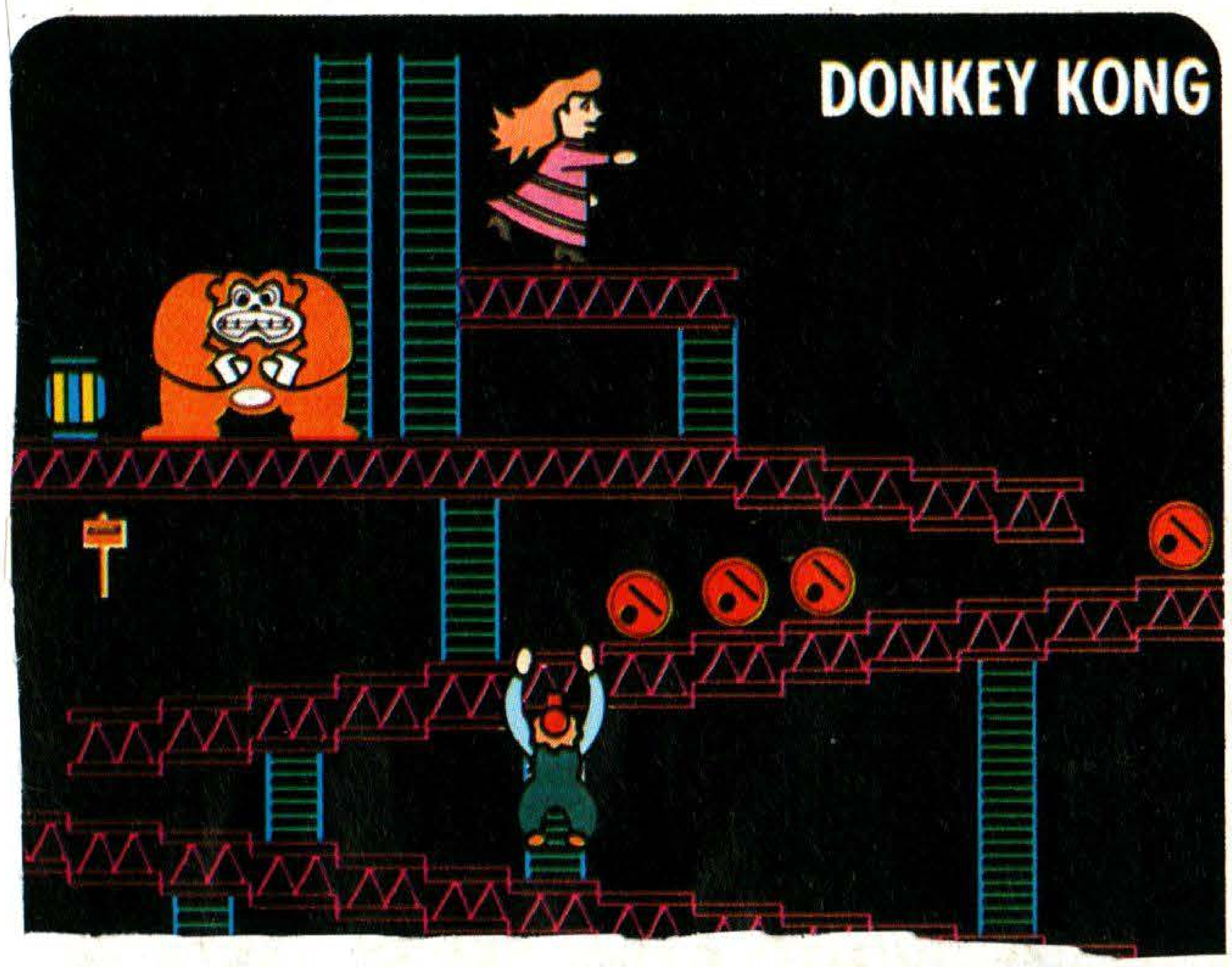
13. Cavaliere robot con spada elettrica. Se Dirk si trova sul lato sinistro dello schermo, si deve attendere che il cavaliere batta due volte il suolo poi si procede verso sinistra. Quando batte ancora due volte si va avanti dritto. Si potrà vedere che l'elettricità circonda tre lati della mattonella su cui si trova Dirk. Questo è il momento opportuno per muovere. Si procede in avanti e, sul secondo gradino, si retrocede verso sinistra.

Bisogna attendere di essere circondati dalla luce prima di muovere verso destra. Poi ancora verso sinistra e, nuovamente, verso destra ancora prima che Dirk compaia. Di nuovo a destra e, non appena salta in avanti, schiacciate il bottone della spada e godetevi il vostro trionfo. (L'immagine speculare di questo quadro è caratterizzata esattamente dalle stesse mosse, soltanto che bisogna considerarle in senso inverso).

14. Pavimento elettrico nella stanza del trono. Conviene aspettare di avere una visione completa dall'alto prima di muoversi velocemente verso destra, in avanti e di nuovo a destra. Quando il trono si volta è necessario attendere la visione frontale prima di poter procedere nuovamente verso destra.

15. Spade volanti. Non appena le spade si muovono verso il basso si deve schiacciare il bottone della spada. La stessa cosa succede per la sfera e per la catena. Quando l'incudine vola







Alcune scene tratte da «Dragon's Lair», il primo videogame su discolaser. Le parti animate sono registrate in milioni di microsolchi incisi sulle facciate del disco. Il laser «legge» il disco e, attraverso il computer, trasforma le informazioni in immagini e suoni. «Dragon's Lair» presenta ben ventinove situazioni per ognuna delle quali è necessario sapere perfettamente come comportarsi.

verso Dirk ci si deve dirigere verso il quadro successivo, facendo bene attenzione alle fiamme. Non appena compare la lancia si deve schiacciare il bottone della spada. A questo punto bisogna attendere che la creatura di pietra si sia allontanata. Quando Dirk spalanca la bocca si preme il pulsante della spada.

16. Uomini di lava. Quando Dirk è circondato si deve usare la spada: non funzionerà, ma quando sarà nuovamente circondato Dirk riuscirà a svignarsela. Dopo è solo questione di cinque passi in avanti.

17. Gli spettri. Esattamente al secondo respiro di Dirk si deve muovere in avanti, premere il bottone della spada, tornare indietro e poi avanti ancora.

18. Pentola che bolle. Quando il verde liquidume incomincia a traboccare bisogna andare avanti, premere il bottone della spada e spostarsi verso destra.

19. Polipo con otto tentacoli. Non appena cade la coda si deve usare la spada. Poi si avanza verso il bagliore, a destra quando la porta si illumina. Si va a destra se gli scalini brillano, a sinistra quando lampeggia la panca. Si continua dritto quando la porta sbatte per la prima volta dopo che Dirk si è sistemato sulla panca.

20. Ascensore. Se si fa fiasco al primo livello bisogna uscire al secondo o al terzo.

21. Creature insulse. Dapprima bisogna usare la spada, poi andare a destra e dritto verso la scala. Dopo aver ucciso i due individui si procede.

22. Palle che rotolano. Non appena le palle più piccole rotolano a fianco di Dirk si deve tirare indietro il joystick. Dopo il passaggio della boccia color porpora si va avanti per superare il buco.

23. Serpenti. Bisogna schiacciare il bottone della spada per ognuno dei tre serpenti per poi precipitarsi ad afferrare la corda.

CONTINUA A PAG. 70

LOTTA A TRE DI

DRAGON

E MOMENTI CRITICI DI

ON DONKEY KONG

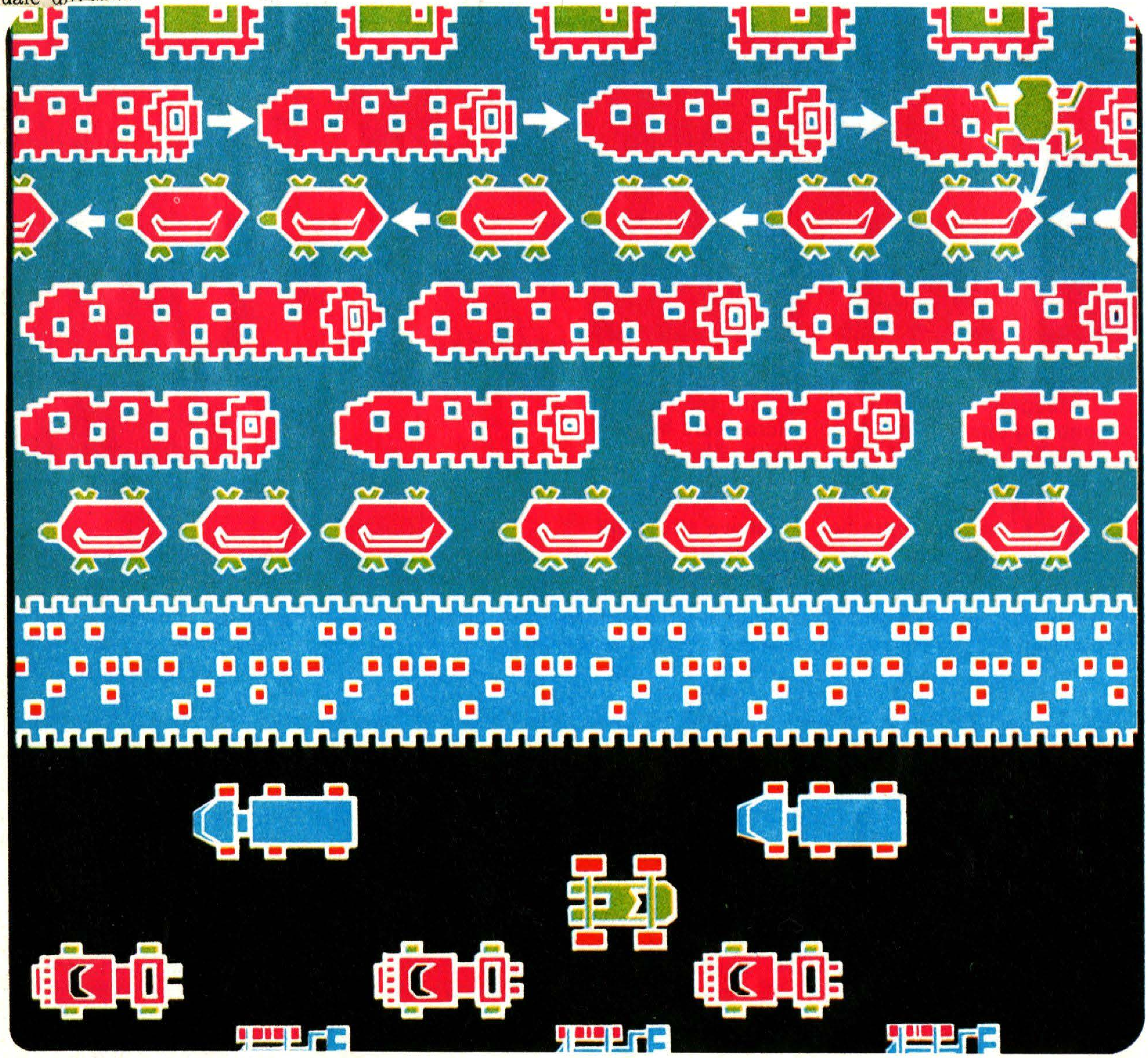
La chiave del successo in un videogame al laser consiste nel spaccare il secondo. Per la maggior parte del tempo in cui Dirk è impegnato a lottare, a correre o a saltare, il joystick non fa nulla. Il suo-

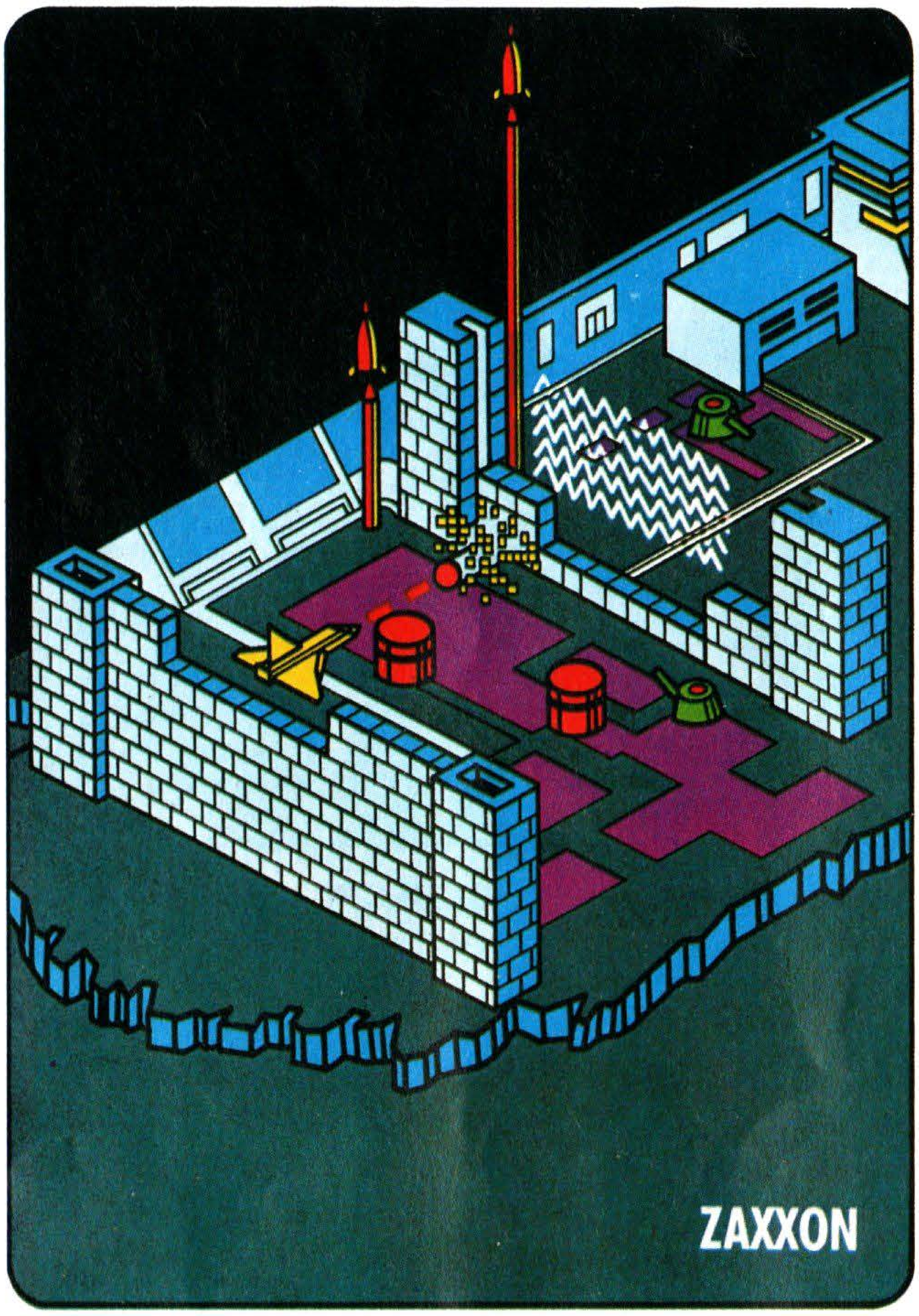
Questo effetto ci comunica quando muoverci, ma non necessariamente in quale direzione. Si possono contare

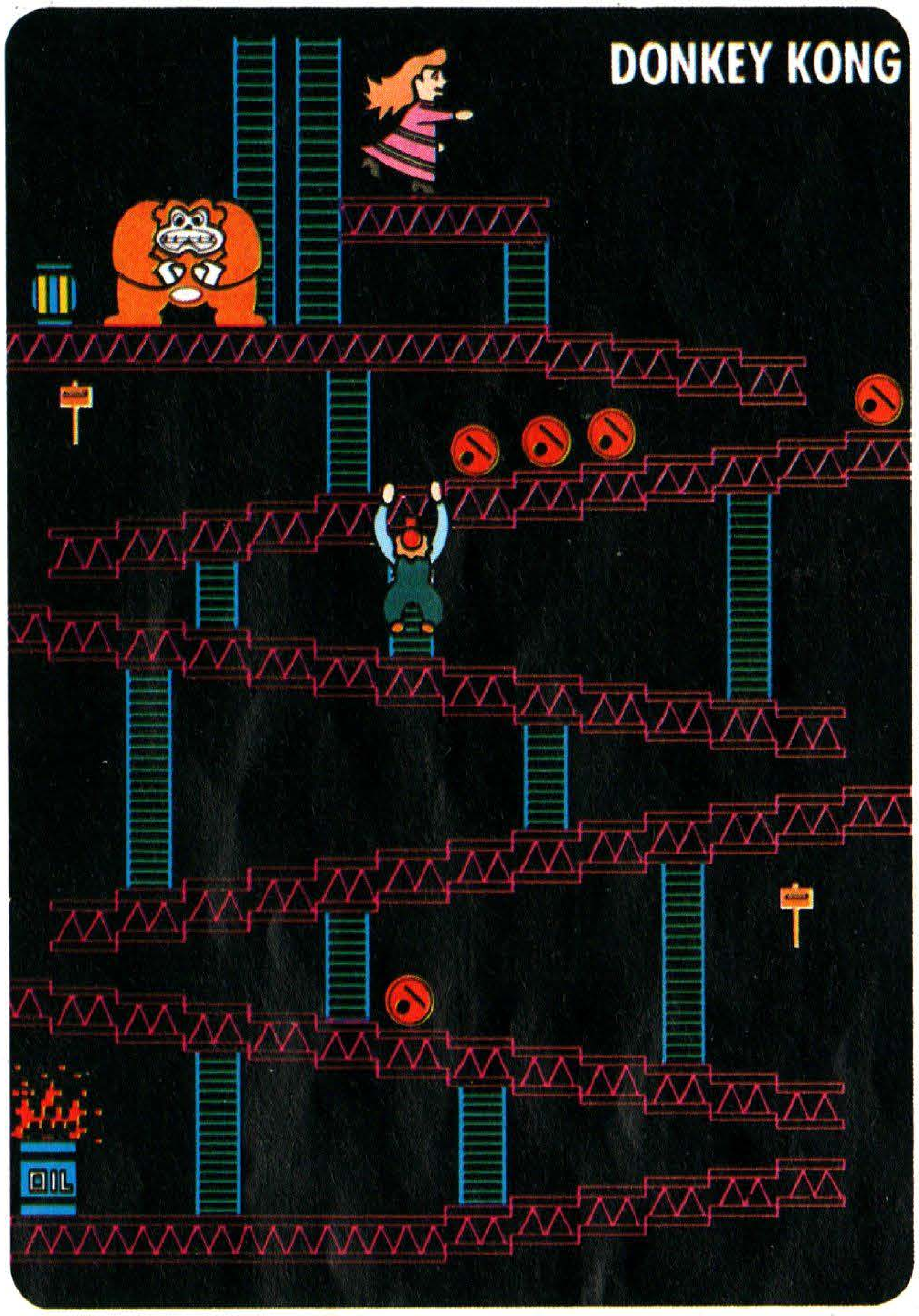
deve schiacciare il
da e, non appena il
tutte le parti, si d

LA SOLUZIONE

Molta gente viene sommersa dal traffico e travolta dalle auto solo perché non si ricorda che... «Frogger» può saltare all'indietro. Se siete nei guai retrocedete di una fila di paracarri e aspettate che si liberi il passaggio.







IL PROBLEMA

In «Zaxxon» si sente uno strano ronzìo che segnala il lancio di un missile con l'obiettivo di distruggerci. È impossibile sottrarsi a ciò. Quando gli sparate e lo colpite non succede nulla. Come si può eliminare questo missile telecomandato?

LA SOLUZIONE

Il missile telecomandato sorride semplicemente ogni volta che viene colpito da uno dei vostri colpi. Dovete premere sei volte consecutive prima di ucciderlo. Non preoccupatevi di farlo premendo il grilletto del joystick, è impossibile sparare sei colpi consecutivi abbastanza velocemente in questo modo. Invece, schiacciate il bottone del fuoco come un perfetto suonatore di bongo. Il bottone del fuoco ha una risposta molto più rapida rispetto al grilletto.

IL PROBLEMA

Vi trovate a metà di una scala in «Donkey Kong». Quattro botti stanno rotolando lungo la trave verso di voi. Non potete salire e distruggerle o saltarvi sopra. L'unica probabilità è che almeno una botte faccia cadere la scala uccidendovi. È impossibile scendere in tempo. Si può fare qualcosa invece di incrociare le dita e arrendersi?

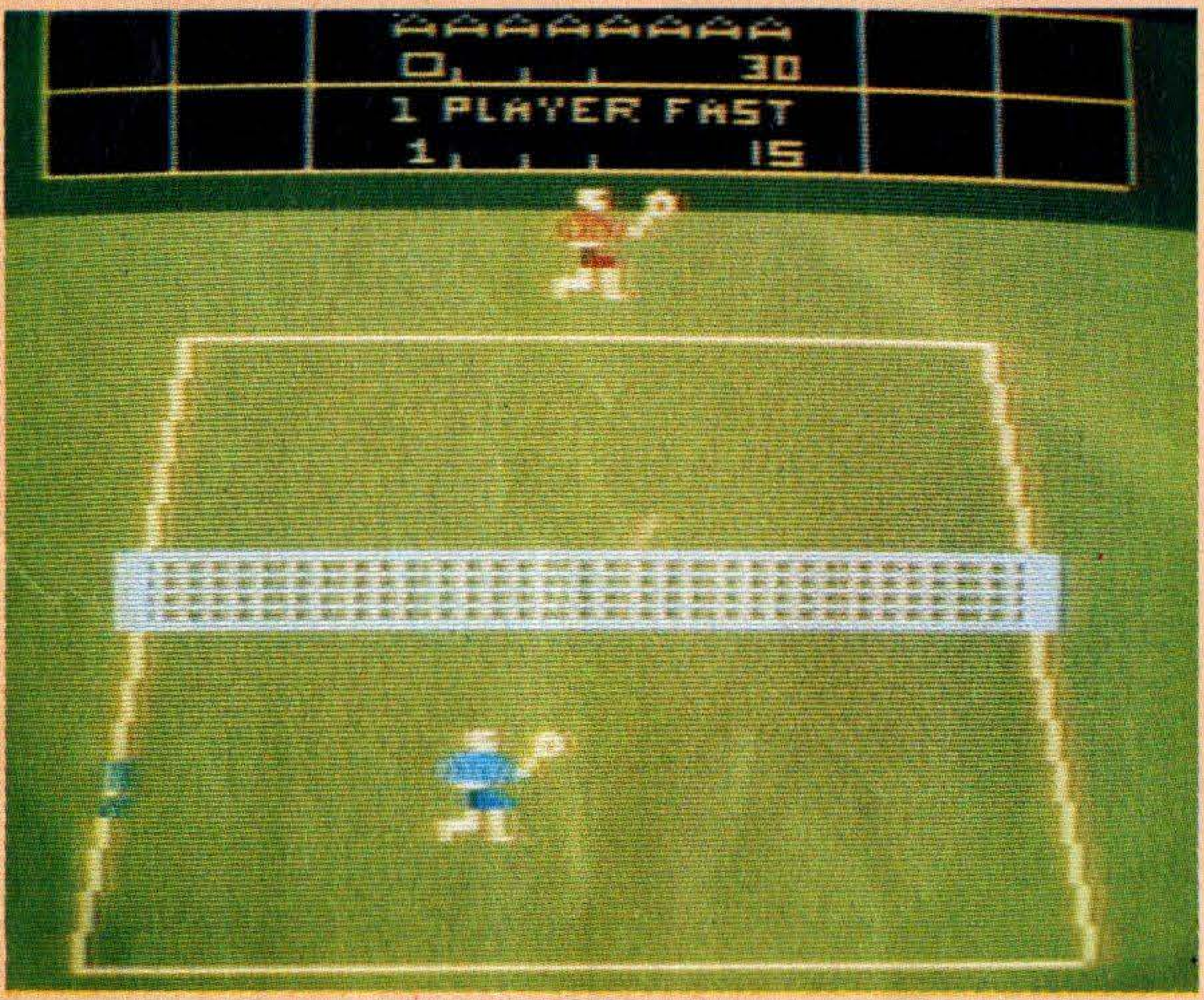
LA SOLUZIONE

Ebbene c'è una possibilità! È poco risaputo che in «Donkey Kong», se fate mettere a Mario la mano sulla trave sopra di lui, nessuna botte potrà cadere giù per la scala a cui è appeso. Attenzione! Le macchine con la scritta «nuovo modello» hanno eliminato questa possibilità. Quindi arrampicatevi, appoggiate la mano di Mario sulla trave e guardate le botti rotolare.

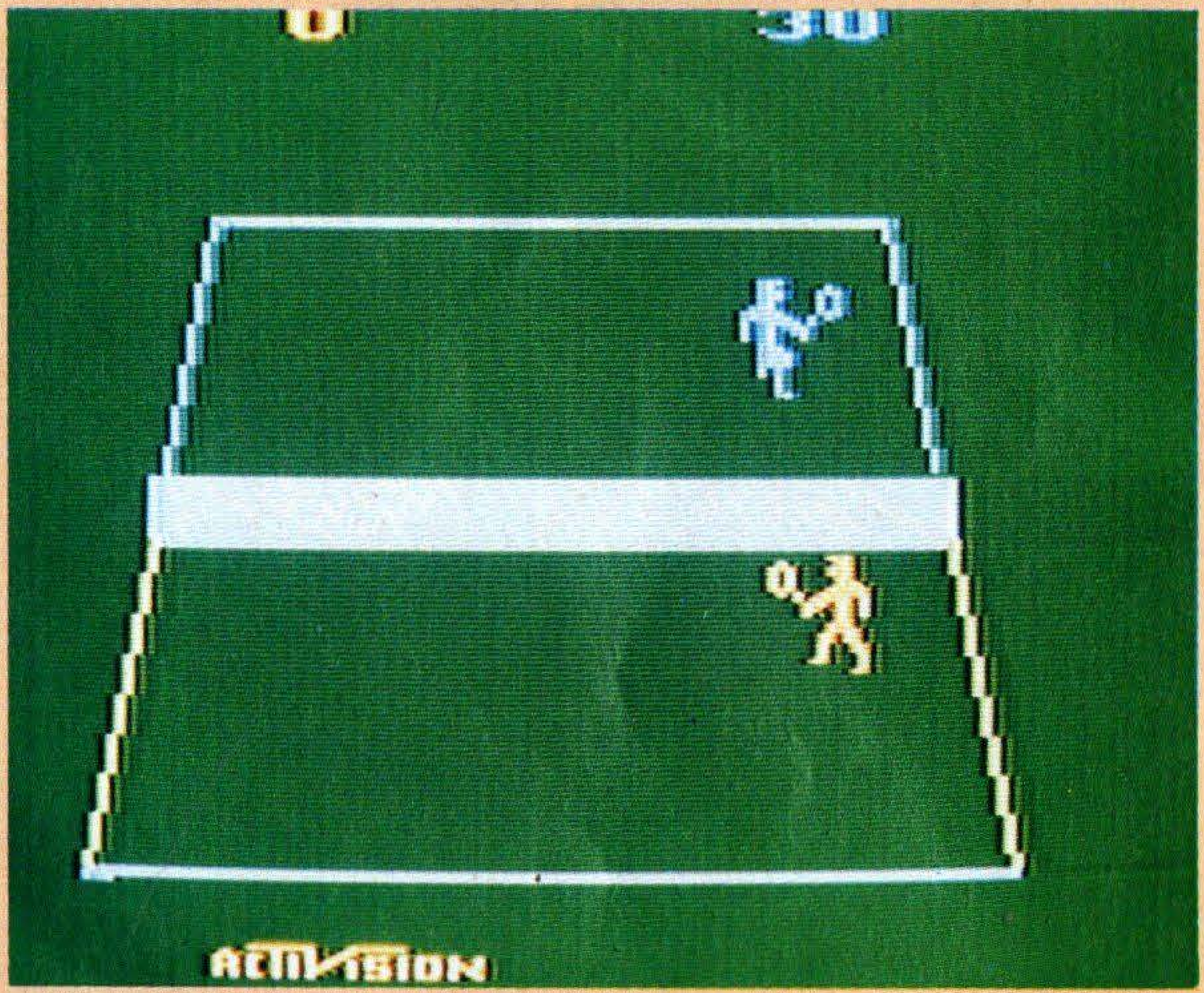
VIDEOGIOCHI MESSI A CONFRONTO

TESTA A TESTA

REALSPORTS TENNIS (Atari)



TENNIS (Activision)



Non sono un grande giocatore di tennis. Non posso neanche considerarmi discreto e, per essere sincero, credo che non diventerò mai un vero tennista. Molto probabilmente è lo stesso anche per voi. Infatti molti tra coloro che si avvicinano al tennis di Atari o Activision, non toccano racchetta da molto tempo.

Il tennis viene concepito per tradizione come uno sport per i ricchi, un modo dignitoso per raggiungere una discreta traspirazione molto in voga nel jet set.

Veramente c'è da far soldi giocando a tennis, ma costa un po' caro arrivarci. Facendo la somma dei costi di lezioni private, racchette, palline, affitto del campo e abbigliamento adeguato, le sessanta-settanta mila lire del tennis Atari o Activision sono un vero affare! Garantito, entrambi i giochi sono meno cari e più facili da imparare del tennis vero, ma non necessariamente migliori.

Non amo molto i videogiochi sportivi — ma questa è una mia personalissima opinione — per la semplice ragione che lo sport è meglio praticarlo davvero, ma se non sentite la mancanza del vero tennis e del suo affascinante contorno, il solo problema è quale dei due videotennis scegliere.

Graficamente, entrambi i giochi sono anni luce più avanzati del primissimo tennis tipo ping pong che forse conoscete. I due blocchi sono stati rimpiazzati da veri e propri giocatori con in mano la racchetta.

Si vede il campo dalla linea esterna della battuta, quasi guardando il gioco da dietro le spalle del giocatore più vicino e fronteggiando il compagno dall'altra parte della rete.

Le due edizioni hanno in comune un tocco non necessario ma decisamente raffinato: l'ombra che segue la palla di qua e di là della rete. L'unica differenza visibile tra i due giochi è l'attenzione ai dettagli grafici nella cartuccia Atari. Prima del servizio iniziale si può scrivere il proprio nome sul tabellone usando il joystick per selezionare le lettere.

Nel complesso, la versione Atari si presenta più pulita ed equilibrata rispetto a quella della Activision.

I giocatori Activision sono figure di un solo colore, divise da una rete «compatta», mentre il team Atari gioca in sgargianti completini su un campo provvisto di rete vera (con i buchi, per intenderci). A parte le raffinatezze, i due giochi si equivalgono. Nella versione a un giocatore, per esempio, chi batte, che sia il giocatore o il computer, colpisce la palla quando viene schiacciato il bottone rosso.

Da questo momento in poi, si tratta solamente di trovarsi al posto giusto al momento giusto. In effetti non sempre si riesce ad avere il controllo sull'angolazione della palla, anche se entrambi i produttori sono di parere contrario. Se si è abbastanza vicini al tiro che sta arrivando si è automaticamente in condizione di rispondere mandando la palla al di là. Per quanto abbia provato varie volte, io non sono mai riuscito a «sparare» un dritto o un rovescio fulminanti. Ammesso che si possa fare, tutto dipende da quale parte della racchetta colpisce la palla.

Ho trovato il match con il computer Activision molto più duro rispetto al corrispondente Atari. Nella versione Atari il giocatore guidato dal computer si fa cogliere in fallo facilmente, anche con colpi molto semplici. Al contrario, è molto più difficile farla in barba al computer Activision. Per quanto riguarda il resto del gioco, entrambe le cassette sono fedeli alle regole e al ritmo del vero tennis. Il servizio è alternato e i punteggi esattamente gli stessi. In entrambi i casi è consigliabile giocare in due: i commenti maligni e altre esclamazioni irripetibili che in genere ci si scambia quando il gioco si scalda, sono più divertenti del «beep» impersonale del computer. — *Michael Blanchet*

TESTA A TESTA

DRACULA (Imagic per Intellivision)



PITFALL! (Activision per Intellivision)



A differenza del film e del libro, Dracula per Intellivision non è un gioco «pauroso». Anzi è molto divertente e presentato con un pizzico d'ironia: il giocatore, diventato vampiro, deve aggirarsi per la città in cerca di vittime. Il gioco inizia in un cimitero inglese, «Drac» emerge dalla sua tomba e atterra sul marciapiede svolazzando sotto forma di pipistrello. A ogni giro dell'isolato aumenta il numero delle possibili vittime, Drac deve trovarle tutte, azzannarle e tornarsene alla sua bara.

Questo prima che l'orologio segni le sei del mattino. Per trovare una vittima, Drac bussa alla porta più vicina. Se qualcuno compare, lo attacca subito e può farlo sotto forma di pipistrello o di uomo-vampiro.

Come pipistrello è in grado di volare velocemente ma è un facile bersaglio per l'avvoltoio che gli sta dando la caccia. Quando vuole mordere la vittima, Drac deve comunque tornare alla sua forma umana. A questo punto la vittima può essere morsicata o trasformata in Zombie e usata contro i poliziotti che inseguono Drac.

Il gioco si scalda veramente quando i poliziotti cominciano a fare il giro d'ispezione. Mentre dà la caccia alle vittime, il Conte deve anche evitare i poliziotti e i paletti che gli tirano dietro. Se un paletto lo colpisce, rimane immobilizzato e deve aspettare che si disintegri prima di potersi muovere.

Dracula è ancora meglio se giocato in due. In questo modo i giocatori si alternano nel ruolo del vampiro: mentre uno muove i passi del Conte verso i suoi misfatti, l'altro si occupa delle vittime.

Una vittima trasformata in Zombie, infatti, può essere usata per attaccare i poliziotti e, nella versione per un solo giocatore, può risultare difficile sfruttare gli Zombie vantaggiosamente.

Il più grande pregio di «Dracula» è che riesce ad essere allo stesso tempo impegnativo, divertente e allegro. Graficamente offre una grande ricchezza di dettagli: tuoni e fulmini, lampi e saette solcano il cielo, mentre sui marciapiedi si aprono voragini e si formano pozzanghere.

Paragonato alla maggior parte dei giochi Intellivision, «Dracula» è facile da imparare, basta selezionare il livello di difficoltà; un po' più complicato da controllare. Comunque il divertimento è assicurato. Graficamente c'è poca differenza tra il «Pitfall» VCS e il suo corrispondente Intellivision. Come cartuccia Atari, appare fantastica rispetto agli altri giochi VCS. La meccanica del gioco rimane invariata e questo gli toglie qualcosa. Infatti, come cartuccia VCS, «Pitfall» è estremamente complessa mentre, come Intellivision, perde terreno rispetto alle nuove offerte nel campo delle avventure fantastiche.

Oggetto del gioco sono 32 tesori, presentati in 225 scenari diversi in mezzo alla giungla, il giocatore deve recuperarne il maggior numero possibile entro 20 minuti. Trovare i tesori è facile. È prenderli che è difficile!

All'uscita sul primo scenario «Happy Pitfall» si trova di fronte ad una interminabile serie di rischi: buche piene di pece, macigni rotolanti, coccodrilli, fuochi e serpenti. Questi pericoli possono essere evitati saltando e attaccandosi alle liane opportunamente piazzate per «volare» sopra l'ostacolo. Abbastanza facile da fare con un joystick, diventa tutta un'altra storia con il disco dell'Intellivision. Quel maledetto disco sembra contraddire ogni logica nel movimento di certi personaggi di un videogioco. Io ho trovato molto difficile coordinare i movimenti di corsa e salto insieme. Questo può rendere il gioco un'esperienza frustrante. Se avete il gusto dell'avventura, «Pitfall» può essere una buona scelta. Ma, trattandosi di un gioco nato per il sistema Atari VCS, non aspettatevi di esserne «sconvolti»! Per i cacciatori di tesori che preferiscono staccarsi dai sentieri tradizionali, è meglio «Dracula». — *Michael Blanchet*

COME DIVENTARE Picasso COL COMPUTER

I nuovi e fantastici programmi per dipingere e disegnare sul computer di casa

Picasso non ebbe mai a disposizione un computer, ma se l'avesse avuto avrebbe realizzato il capolavoro dei capolavori. In pochi secondi, i computers possono tracciare linee di ogni spessore, produrre centinaia di colori e forme e creare favolose opere d'arte, che, altrimenti, costerebbero mesi di lavoro per essere completate. Ci sono pochissimi programmi sul mercato che permettono di «disegnare» sullo schermo TV; noi ne abbiamo provati otto. Chissà! Forse uno di questi programmi vi farà diventare il Picasso dell'era del computer!

FUN WITH ART

Fun with Art è un bel programma capace di fare ghirigori, grafici da computer e disegnare. Funziona come un videogioco, poiché teoricamente tutte le sue funzioni vengono controllate da un joystick (un trackball permette un controllo più preciso con questo programma ed altri simili).

Potete disegnare un quadro con una qualsiasi delle 20 funzioni — compresi disegno libero, linee rette, solidi, cerchi, schizzi, e con due dimensioni di testo (è disponibile un solo carattere). Potete fare degli ingrandimenti su parti del quadro per perfezionare i dettagli e scegliere i colori che preferite. Una delle sue funzioni più interessanti è quella che vi permette di spostare parti del quadro in altre zone dello schermo o persino su uno schermo vuoto. Cambiare le funzioni di questo programma è una perdita di tempo notevole poiché si tratta di ritornare al menù, estrarre una nuova funzione, cambiare colori e/o impostare una nuova grandezza, per poi tornare finalmente al quadro.


Il programma Arte e Divertimento (Fun with Art) è un buon metodo per accostarsi ai grafici da computer, indicato specialmente per ragazzi. Non è così utile o sofisticato come altri programmi disponibili. È più un gioco istruttivo per ragazzi che cercano qualcosa di nuovo per divertirsi con il joystick. È puro divertimento, nient'altro!

Epyx, per computers Atari.

VERSAWRITER


Versawriter è il miglior sistema per fare disegni originali e creare statistiche per professionisti, grafici e diagrammi. Consiste in una lavagna di plastica con un braccio mobile, che si muove tutt'attorno all'area del quadro. Quando spostate il braccio lungo una linea da tracciare o disegnare, sulla vostra televisione o monitor, si fissano dei punti (il sistema ad alta risoluzione fornisce 320 punti orizzontali e 192 punti verticali). La tastiera controlla le varie funzioni, cosicché dovete tenere una mano sui tasti, un occhio allo schermo, l'altro occhio e l'altra mano sul *Versawriter*.

Le funzioni di grafica, molte delle quali sono disponibili in altri programmi (colorazione automatica di zone e forme, linee di riempimento, di-



FOTOGRAFIA DI WALTER WICK

di John Holmstrom



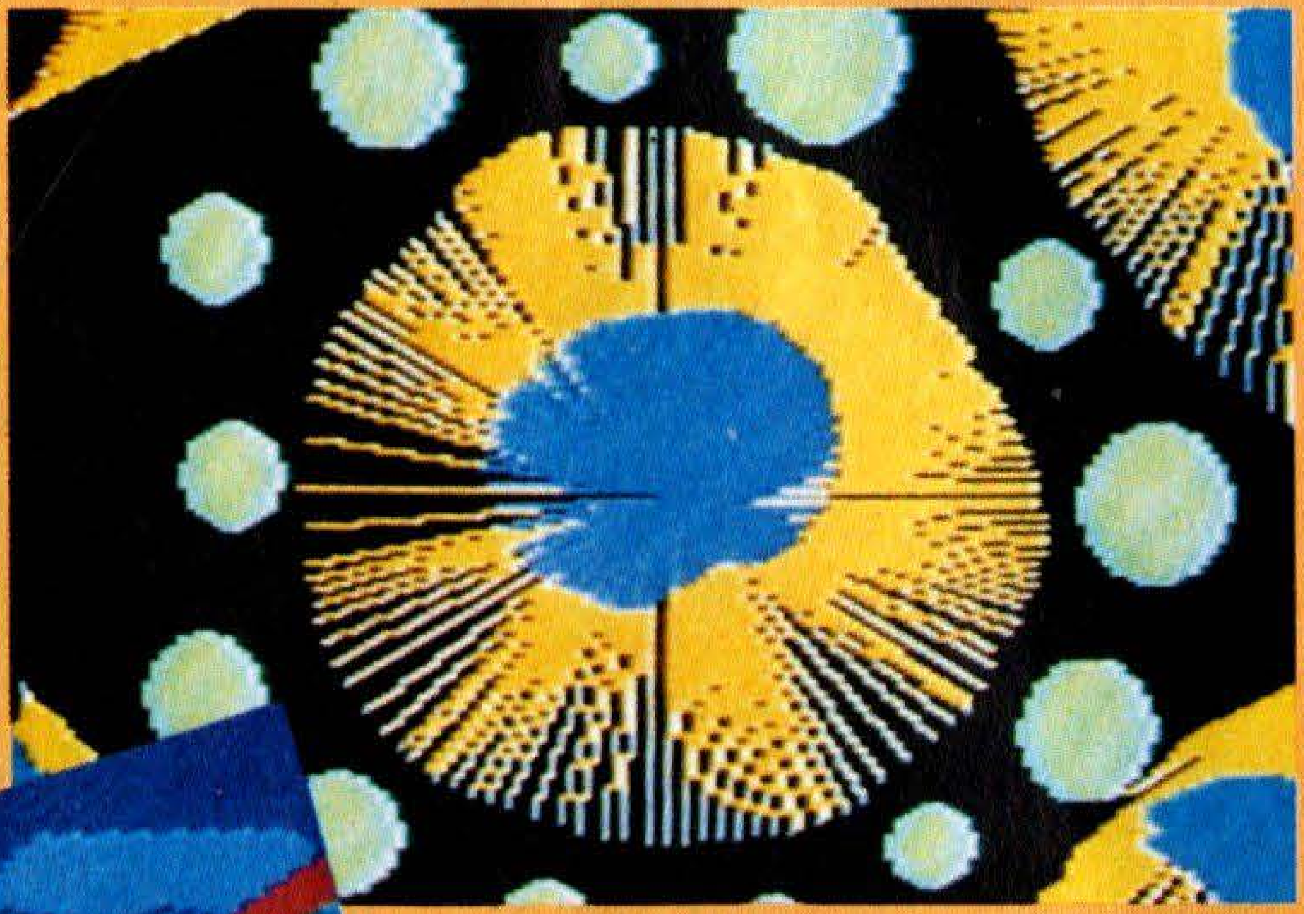
segni che si possono memorizzare o cancellare) possono essere effettuate semplicemente premendo un tasto sulla console.

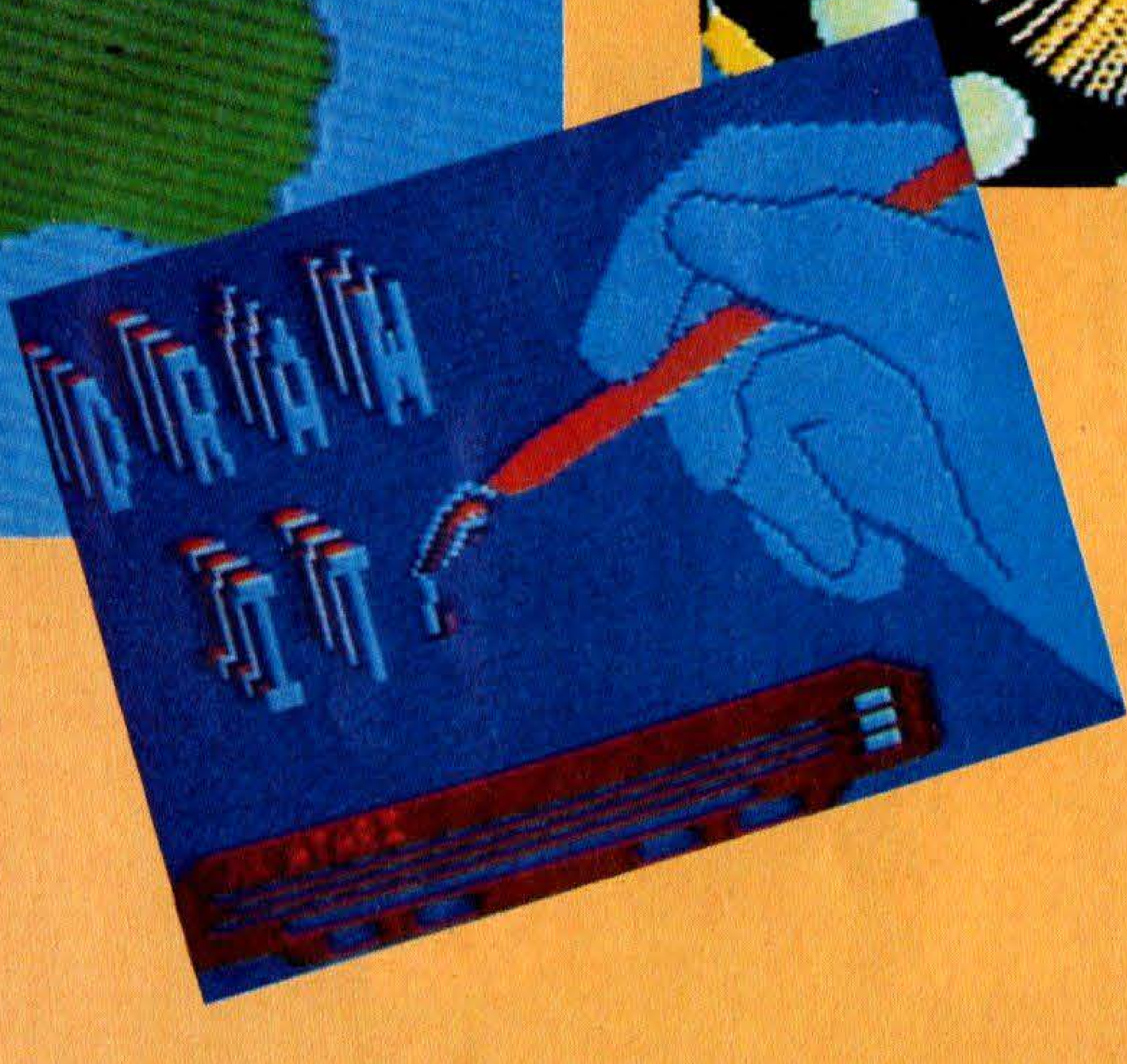
Si possono cancellare particolari che non ci piacciono sul disegno, con grande semplicità. Si possono fare ombreggiature con molta cura servendosi della semplice funzione «airbrush» (leggi pure pennellate di brezza) che aggiunge lo 01 all'intensità 100 per cento di qualsiasi colore.

Il «textwriter» si è rivelato come il sistema più impressionante ed utile. *Versawriter* può presentare le parole in tre diversi caratteri o in alfabeto greco. Esso inoltre vi permette di trasferire i disegni su di una stampante, Epson MX-80 o MX-100.



Sopra, un suggestivo paesaggio spaziale realizzato con il sistema KoalaPad Touch Tablet, facile da usare e comprendente una gamma di oltre duecentocinquanta gradazioni di colore.





Sopra, ancora una creazione artistica ottenuta con il KoalaPad. Ogni linea tracciata da voi viene riprodotta su altre tre parti dello schermo, creando giochi di forme e colori molto spettacolari. A sinistra, il programma *Drawit* offre tutte le più importanti funzioni per il disegno e l'animazione.

Versawriter ha proprio tutto quel che serve per un programma di grafica. Vi offre una vasta gamma di colori ed un accuratissimo controllo del disegno. Infatti, la critica più aspra che posso muovere a questo software riguarda proprio la molteplicità delle cose che può fare: secondo me, sono troppe.

Potrebbero essere necessari mesi di lavoro prima di familiarizzare con tutte le sue funzioni e le istruzioni di questo originale programma.

Sebbene il manuale d'istruzioni sia chiaro e facile da seguire, è necessario essere capaci di elaborare il programma senza il computer prima di poterlo veramente «adoperare». Si può anche disporre di un programma che permette a chiunque altro abbia un Atari, di caricare e visualizzare la «sua» arte senza *Versawriter*.

Versa Computing per Atari con 32K, Apple, IBM PC.

GRAPHICS MAGICIAN

Con il «metodo di pittura» offerto da questo programma, è possibile realizzare delle «opere d'arte» con accuratissimi dettagli. Esso accetta l'input da un joystick o dalla tavoletta grafica Apple (io consiglio quest'ultima). Tutte le funzioni standard — disegno, sistema per tracciare righe, dimensioni dei ritocchi (otto varianti) — e il riempimento di aree sono compresi. La versione della Apple offre 8 colori di base e 108 alternative di linee di riempimento e tutto ciò che viene creato con questo programma si può memorizzare su disco.

Graphics Magician differisce dalla maggior parte degli altri programmi d'arte poiché memorizza i movimenti del cursore mentre tratteggiate, e non soltanto quello che state effettivamente disegnando.

Ciò significa che i vostri disegni possono essere richiamati dal disco tramite il computer, molto più velocemente, ragion per cui molti ideatori di giochi professionistici usano questo programma per disegnare le loro avventure grafiche.

Ma questa non è che una funzione fra le altre. La parte principale del package è il sistema di animazione. Si tratta di muovere il joystick per disegnare facilmente tutti gli oggetti e farli scorrere sullo schermo in qualsiasi direzione desideriate. Possono essere semplici combinazioni di disegni per creare giochi di stile Arcade (aggiungerli al vostro programma personale è un'altra cosa, ma il manuale di 76 pagine offre suggerimenti su come fare questo, con linguaggio basic ed esempi, di assemblaggio). Sono compresi anche esempi per individuare la rotta di collisione tra diversi oggetti. Si può anche aggiungere un testo.

Persino i giochi Penguin ed altri di molte case produttrici importanti vengono sviluppati con il *Magician*. È ormai conosciuto dappertutto e quindi lo potete usare per i vostri programmi di vendita e non dovete nemmeno pagare i diritti. Si può anche copiare il disco e suscitare le invidie più sfrenate.

Per chi volesse creare arte animata per i suoi giochi e per chi sa già come programmare (o è interessato ad imparare), questo è il miglior package di software disponibile sul mercato. Se siete solo interessati a fare disegni senza movimento (o know-how di programmazione), è utilissimo il Penguin's Complete Graphics System che vi permette anche di produrre disegni 3-D (tridimensionali) simulati.

Software Penguin per Apple, Atari, IBM PC e C-64.

DRAWIT

Ecco un ottimo programma per rendere impressionante una presentazio-

ne d'affari o un progetto di una scuola. Esso offre tutte le più importanti funzioni per disegnare, inoltre comprende un versatile modello per comporre testi e un modello di animazione che permette anche di dissolvere uno schermo su un altro o sovrapporre un foglio all'altro.

Drawit, come *Fun with Art,* si basa sui movimenti di una leva di comando. Come *Versawriter,* la console sceglie i comandi per il disegno e i colori. Ci sono le solite linee, cerchi, box e funzioni di riempimento e quattro «penne» colorate, movimenti più o meno veloci di disegno, sedici colori, otto gradazioni e selezione della dimensione dei testi. Si può muovere un disegno qua e là nello schermo, ingrandire segmenti in due diversi rapporti e immagazzinare le informazioni in nove diverse memorie, che verranno più tardi usate per il sistema animato.

Per trarre pieno vantaggio dall'animatore, dovete avere un computer con 48K. Più memoria ha il vostro computer, più pagine avrete a disposizione per lavorare. Per esempio: se il vostro computer ha una memoria di 16K, non si può fare animazione, poiché avete una sola pagina su cui lavorare.

Drawit mi ricordava un *Versawriter* «dimezzato» senza console per i disegni, meno scelta di colori e nessun sistema per trasferire gli schemi ad una stampante. C'è una sola lista basic che permette di inserire i vostri disegni in programmi che scrivete voi stessi. *Drawit* si vende su cassetta e su disco.

Atari Program Exchange per tutti i computers Atari.

KOALAPAD

Il *KoalaPad Touch Tablet* è il sistema hardware più semplice, più facile da usare che esiste, a mio parere, tra gli home computers. Si tratta di una piccola scatola bianca con blocco di carta da disegno nera e due pulsanti in alto. È molto comodo lavorarci: potete disegnare con le dita oppure con la puntina di plastica che viene fornita.

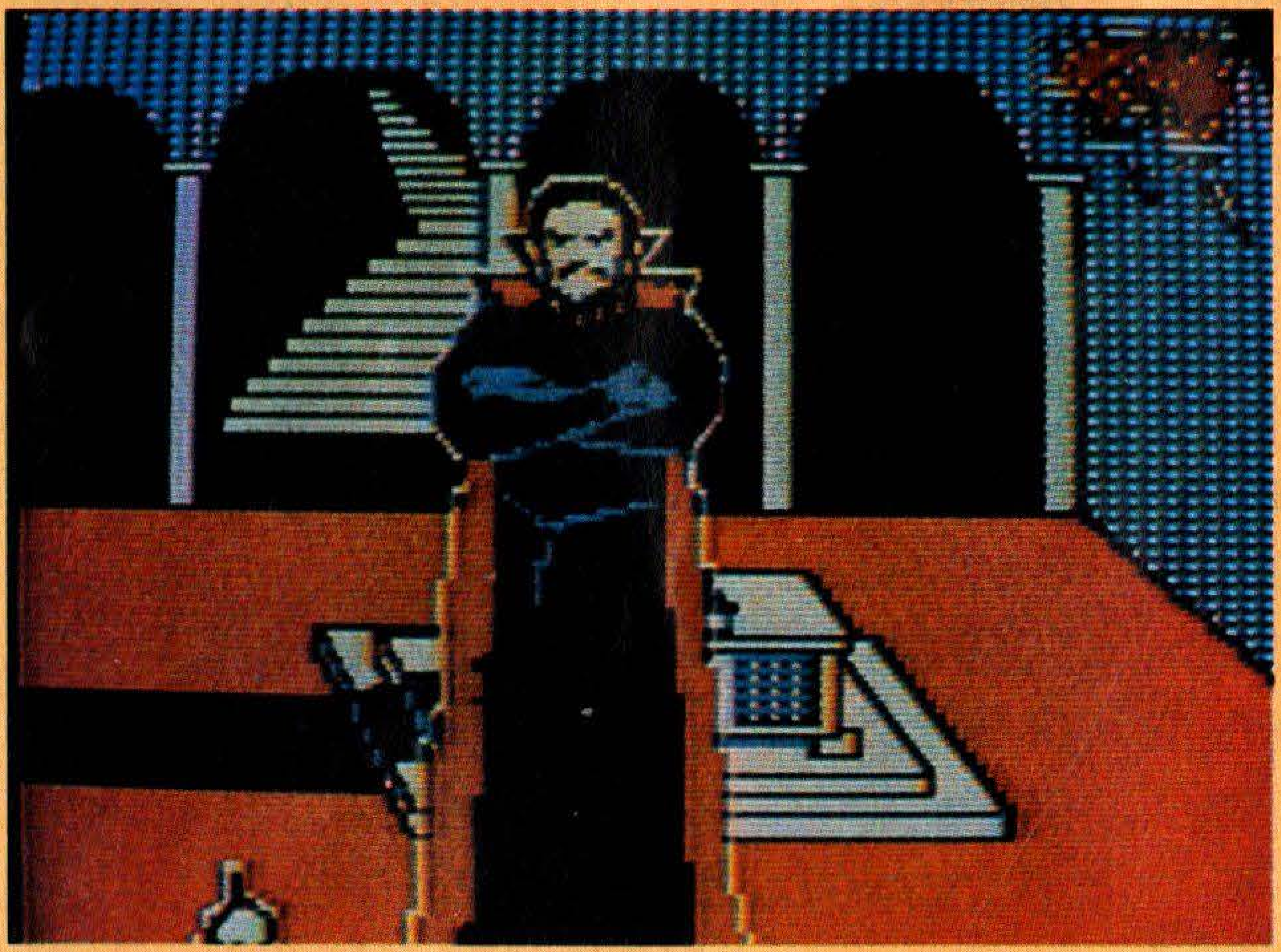
Con le versioni Atari, Apple e IBM, disponete di un programma su disco, il *Micro Illustrator.* Dopo aver agganciato il blocco nel portello di controllo e aver inserito il disco, appare il menù. Esso offre 15 comandi, la scelta di forme «pennello» e una vasta gamma di colori. Facendo scivolare la puntina sul blocco, si muove una freccia verso la vostra scelta, poi si preme un pulsante e si può disegnare a mano libera, creare al momento figure geometriche, cerchi, dischi e cornici; potete creare un effetto «ventaglio» e riempire aree di colore.

Il *Micro Illustrator* offre queste funzioni standard e poche altre che non troverete in nessun altro programma. Il comando «specchio» fa in modo che la linea che tracciate venga riprodotta su tre altre parti dello schermo, creando modelli decorati e geometrici che sono belli da vedere e terribilmente facili da disegnare. Il menù del colore ha un effetto «arcobaleno» che può cambiare un colore in una striscia psichedelica ondulante e colorata. Il programma del pennello ha una varietà di forme «penna e pennello».

Il menùu del colore offre 255 gradazioni ed è facilissimo da usare. Potete disegnare e memorizzare i disegni per quando vi servono.

Le istruzioni sono facilissime da leggere, facili da capire e vi caleranno nella tecnica veloce e divertente dei grafici da computer. Con il sistema *Koala* si possono raggiungere modelli espressivi individuali sempre più fantasiosi e quindi costituisce un eccellente programma per ragazzi di ogni età.

Sotto, la rappresentazione grafica di Dracula ottenuta con il «sistema di pittura» del programma *Graphics Magician* per il gioco d'avventura *Transylvania* prodotto dalla nota softwarehouse Penguin. Il programma offre un eccellente sistema di animazione che vi permette di creare giochi che nulla hanno da invidiare a quelli delle arcate.







A sinistra, il ritratto di Einstein e, più sotto, un altro simpatico disegno ottenuto con il *Micropainter.* Questo programma si può definire un libro da colorare.

Lo svantaggio è che non possiede funzioni di testo e quindi non è utile per comporre carte o diagrammi. Non si può trasferire il disegno su stampante e non c'è modello animato. Utilizza il formato disco che lo rende molto maneggevole.

Coloro che usano il Commodore 64 hanno un programma che si chiama *KPaint* che ha le stesse caratteristiche, se non qualcosa di più. Si può copiare una parte di un disegno e spostarlo dove volete sullo schermo. Potete usare lo «swap» che vi permette di andare avanti ed indietro riportando sullo schermo uno o un altro dei disegni.

Potete anche muovere una linea, un cerchio o qualsiasi altra cosa non appena l'avete tracciata, e ciò vi permet-

CONTINUA A PAG. 70

OGGI DONKEY KONG INTERFAC



"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

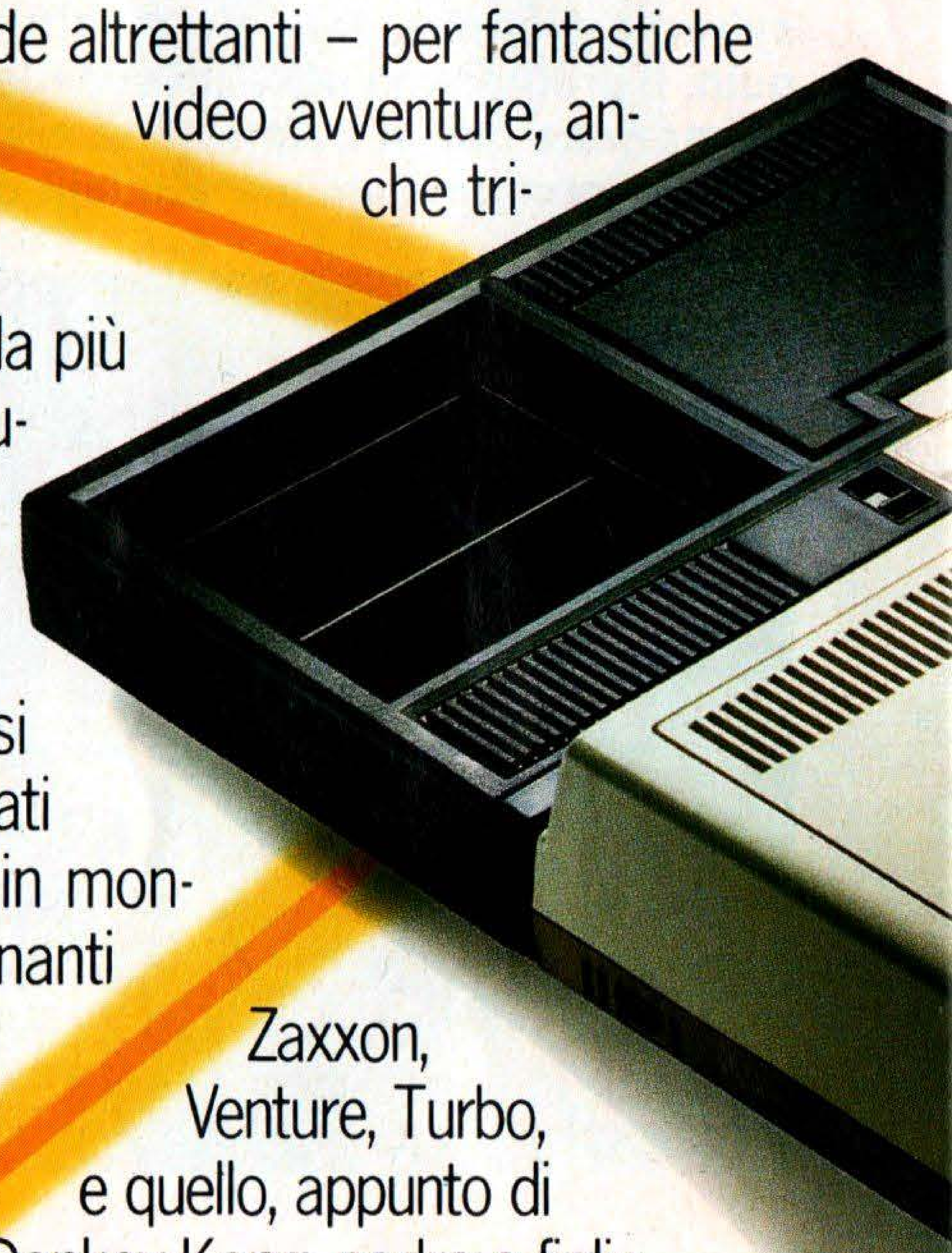
OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familiare mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...



...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision. Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito. CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

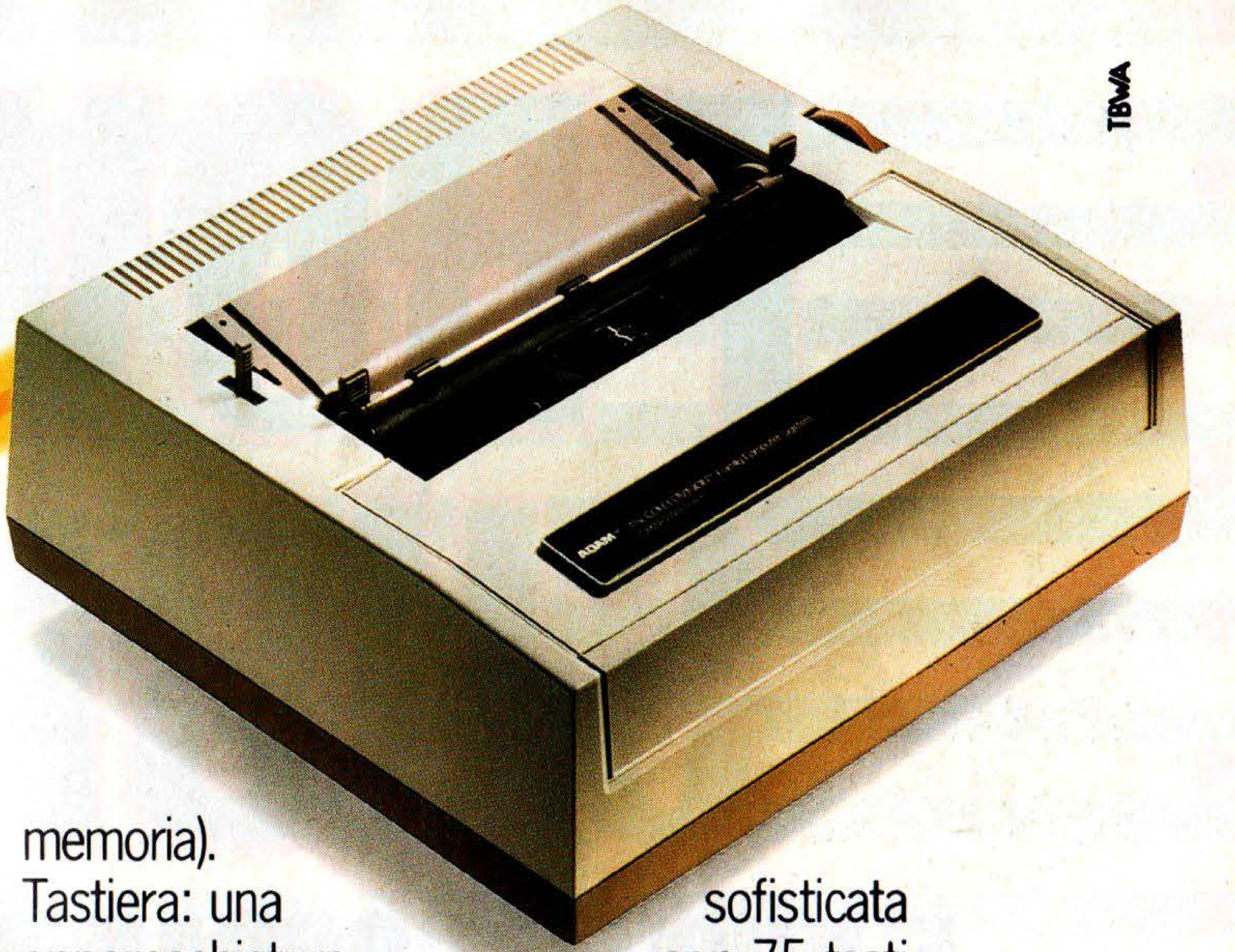


Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora e sposta automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un



CIA CON LEONARDO DA VINCI.

raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria). Tastiera: una sofisticata apparecchiatura, con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.



ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS





TBWA

PROVACI SUBITO!

5 NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

Come apertura di questa serie di programmi per giocare, vi presentiamo «Attentato all'ONU», un gioco di abilità proposto nelle versioni per Apple II, Spectrum e Vic 20.
Confrontando i tre listati potrete capire le differenze e le analogie tra i vari dialetti basic. Va notato che, il più diverso strutturalmente è lo Spectrum basic, in quanto non è dotato delle classiche funzioni per la manipolazione di stringhe LEFT, MID e RIGHT ma fornisce in alternativa un'unica funzione (n1 TO n2) dalla notazione molto particolare ma altamente esplicativa.
Un'altra differenza che caratterizza lo Spectrum basic da quello degli altri due computer è la sua estrema rigidità di programmazione che però consente all'Editor (è il «programma» che permette di scrivere i programmi) di verificare la correttezza di ogni frase nel momento in cui la frase stessa viene battuta nel computer; questa rigidità appare per esempio in comandi come 10 LET a = 3 oppure 10 FOR i = 1 TO 10: NEXT i, che negli altri basic possono essere indicati così: 10 a = 3 FOR i = 1 TO 10: NEXT.
L'importante è però capire queste differenze per poter essere in grado di copiare programmi scritti in qualsiasi basic e trovare gli errori (ortografici e non) che spesso accompagnano i listati. Anche il copiare un programma da una rivista deve risultare un gesto creativo e non semplicemente un passivo esercizio di battitura. Va notato che questo programma è molto semplice ed è stato scritto in maniera molto generale, senza quindi sfruttare, ove possibile, le strutture particolari fornite dai diversi basic; questo perché un listato non dovrebbe mai fare riferimento ad un computer in particolare, ma dovrebbe essere un veicolo informativo per comunicare idee. È un piccolo sforzo che vi chiediamo, ma questa è anche l'unica maniera per incominciare a «padroneggiare» seriamente il computer.
Ecco ora la strategia del gioco. Siete nel palazzo delle Nazioni Unite che comprende un milione di stanze articolate su 100 piani. Su ogni piano sono quindi disposte 10.000 stanze (100 in lunghezza per 100 in larghezza), localizzabili facilmente con due coordinate X e Y. Il numero del piano costituisce una terza variabile definita Z. Nel palazzo è stata nascosta una bomba atomica che emette dei segnali di intensità sempre più forte a mano a mano che una persona di avvicina. Il giocatore ha a disposizione 100 secondi per disattivarla altrimenti... esplode. Gli spostamenti avvengono mediante coordinate: per esempio per andare nella posizione 90 della stanza al decimo piano l'istruzione è la seguente: 90,0,10. (x=90; 0=y; 10=z).

ATTENTATO ALL'ONU

VERSIONE PER APPLE II

```
1 REM VERSIONE PER APPLESOFT BASIC
10 PRINT TAB(26);"ATTENTATO"
20 PRINT : PRINT : PRINT
30 PRINT : A=INT(100*RND(1)) : B=INT(100*RND(1))
40 C=INT(100*RND(1)) : IF A > 0 THEN 70
50 IF B > 0 THEN 70
60 IF C = 0 THEN 40
70 D=0 : E=0 : F=0 : G=0
80 PRINT "SEGNALE";TAB(14);"LUN";TAB(19);"LAR";TAB(24);"ALT";
90 PRINT TAB(35);"SEC.";TAB(50);"COORDINATE"
100 PRINT 10000-ABS((A/100+B+C*100)-(D/100+E+F*100));
110 PRINT TAB(14);D;TAB(19);E;TAB(24);F;TAB(35);G;TAB(50);
120 INPUT D,E,F : G=G+10 : IF A <> D THEN 150
130 IF B <> E THEN 150
140 IF C = F THEN 220
150 IF G = 200 THEN 170
160 GOTO 230
170 PRINT "BUUUMMM !!! " : PRINT "NON CE L'HAI FATTA !"
180 PRINT "LA BOMBA ERA MESSA IN UN PUNTO DI COORDINATE :
    ";A;B;C: PRINT
190 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA ";
200 INPUT Z$ : IF LEFT$(Z$,1) = "S" THEN 30
210 GOTO 999
220 PRINT "BOMBA DISATTIVATA IN ";G;" SECONDI !!" : GOTO 190
230 IF D > 99 THEN 300
240 IF D < 0 THEN 300
250 IF E > 99 THEN 300
260 IF E < 0 THEN 300
270 IF F > 99 THEN 300
280 IF F < 0 THEN 300
290 GOTO 100
300 PRINT "SEI USCITO DA UNA FINESTRA DEL PIANO ";F;" !!!"
310 PRINT "SEI STATO UCCISO E";200-G" SECONDI DOPO L'EDIFICIO
    E' ESPLOSO"
320 GOTO 190
330 PRINT "ADESSO SEI ";F*9;" METRI IN ARIA !!!" : GOTO 310
340 PRINT "ADESSO SEI ";-1*(F*9)"PIEDI SOTTOTERRA !!!" : GOTO 310
350 ON F GOTO 360,370,380
360 PRINT "PRIMO PIANO !!!" : GOTO 310
370 PRINT "SECONDO PIANO !!!" : GOTO 310
380 PRINT "TERZO PIANO !!!" : GOTO 310
999 END
```

```
0 REM ATTENTATO ALLE NAZIONI UNITE
1 REM VERSIONE PER VIC
10 PRINT TAB(26);"ATTENTATO"
20 PRINT:PRINT:PRINT
30 PRINT :A=INT(100*RND(1)) : B=INT(100*RND(1))
40 C=INT(100*RND(1)) : IF A>0 THEN 70
50 IF B>0 THEN 70
60 IF C=0 THEN 40
70 D=0:E=0:F=0:G=0
80 PRINT"SEGNALE";TAB(14) ;"LUN";TAB(19);"LAR";TAB(24);"ALT"
90 PRINT TAB(35);"SEC.";TAB(50);"COORDINATE"
100 PRINT10000-ABS((A/100+B+C*100)-(D/100+E+F*100));
110 PRINT TAB(14);D;TAB(19);E;TAB(24);F;TAB(35);G;TAB(50);
120 INPUT D,E,F : G=G+10 : IF A<>D THEN 150
130 IF B<>E THEN 150
140 IF C=F THEN 220
150 IF G=200 THEN 170
160 GOTO 230
170 PRINT"BUUUMMM!!!!" : PRINT"NON CE L'HAI FATTA!!"
180 PRINT" LA BOMBA ERA MESSA IN UN PUNTO DI COORDINATE :
    ";A;B;C: PRINT
190 PRINT"VUOI GIOCARE ANCORA ";
200 INPUT Z$ : IF LEFT  $(Z$,1)="S" THEN 30
210 GOTO 999
220 PRINT"BOMBA DISATTIVATA IN";G;"SECONDI!!" : GOTO 190
230 IF D>99 THEN 300
240 IF D<0 THEN 300
250 IF E>99 THEN 300
260 IF E<0 THEN 300
270 IF F>99 THEN 300
280 IF F<0 THEN 300
290 GOTO 100
300 PRINT"SEI USCITO DA UNA FINESTRA DEL PIANO ";F;" !!!"
310 PRINT"SEI STATO UCCISO E";200-G" SECONDI DOPO L'EDIFICIO
    E' ESPLOSO"
320 GOTO 190
330 PRINT"ADESSO SEI ";F*9;"METRI IN ARIA !!!" : GOTO 310
340 PRINT "ADESSO SEI ";-1*(F*9);"PIEDI SOTTOTERRA!!!" : GOTO 310
350 ON F GOTO 360,370,380
360 PRINT"PRIMO PIANO!!!" : GOTO310
370 PRINT"SECONDO PIANO!!!" : GOTO310
380 PRINT"TERZO PIANO!!!" : GOTO 310
999 END
```

VERSIONE PER SPECTRUM

```
  1 REM VERSIONE PER SPECTRUM
 10 PRINT TAB 26;"ATTENTATO"
 20 PRINT : PRINT : PRINT
 30 PRINT : LET A=INT(100*RND(1)) : LET B=INT(100*RND(1))
 40 LET C=INT(100*RND(1)) : IF A > 0 THEN GO TO 70
 50 IF B > 0 THEN GO TO 70
 60 IF C = 0 THEN GO TO 40
 70 LET D=0 : LET E=0 : LET F=0 : LET G=0
 80 PRINT "SEGNALE";TAB 14;"LUN";TAB 19;"LAR";TAB 24;"ALT";
 90 PRINT TAB 35;"SEC.";TAB 50;"COORDINATE"
100 PRINT 10000-ABS((A/100+B+C*100)-(D/100+E+F*100));
110 PRINT TAB 14;D;TAB 19;E;TAB 24;F;TAB 35;G;TAB 50;
120 INPUT D,E,F : LET G=G+10 : IF A <> D THEN GO TO 150
130 IF B <> E THEN GO TO 150
140 IF C = F THEN GO TO 220
150 IF G = 200 THEN GO TO 170
160 GO TO 230
170 PRINT "BUUUMMM !!! " : PRINT "NON CE L'HAI FATTA !"
180 PRINT "LA BOMBA ERA MESSA IN UN PUNTO DI COORDINATE
    :";A;B;C: PRINT
190 PRINT "VUOI GIOCARE ANCORA ";
200 INPUT Z$ : IF Z$(1 TO 1) = "S" THEN GO TO 30
210 GO TO 999
220 PRINT "BOMBA DISATTIVATA IN ";G;" SECONDI !!" : GO TO 190
230 IF D > 99 THEN GO TO 300
240 IF D < 0 THEN GO TO 300
250 IF E > 99 THEN GO TO 300
260 IF E < 0 THEN GO TO 300
270 IF F > 99 THEN GO TO 300
280 IF F < 0 THEN GO TO 300
290 GO TO 100
300 PRINT "SEI USCITO DA UNA FINESTRA DEL PIANO ";F;" !!!"
310 PRINT "SEI STATO UCCISO E";200-G" SECONDI DOPO L'EDIFICIO
    E' ESPLOSO
320 GO TO 190
330 PRINT "ADESSO SEI ";F*9;" METRI IN ARIA !!!" : GO TO 310
340 PRINT "ADESSO SEI ";-1*(F*9)"PIEDI SOTTOTERRA !!!" : GO TO 310
350 IF F = 1 THEN GO TO 360
352 IF F = 2 THEN GO TO 370
355 IF F = 3 THEN GO TO 380
358 GO TO 999
360 PRINT "PRIMO PIANO !!!" : GO TO 310
370 PRINT "SECONDO PIANO !!!" : GO TO 310
380 PRINT "TERZO PIANO !!!" : GO TO 310
999 END
```

CHIAROVEGGENZA

Questo programma per il Commodore Vic 20 è stato ideato dal nostro lettore Vincenzo Musicò di Messina.
Si tratta di una simulazione di chiaroveggenza; il calcolatore, infatti, tramite delle precise istruzioni riuscirà a risalire all'età dell'utente e anche a un numero compreso tra 1 e 99 scelto dall'utente stesso in fase di elaborazione.

Il gioco è abbastanza semplice e per farlo funzionare sarà sufficiente seguire le varie istruzioni che compaiono sul video.
Tra una schermata e l'altra si udirà un simpatico «bip», e dopo l'ultima istruzione il computer emetterà una serie di tipici suoni elettronici, al termine dei quali apparirà il risultato del gioco.

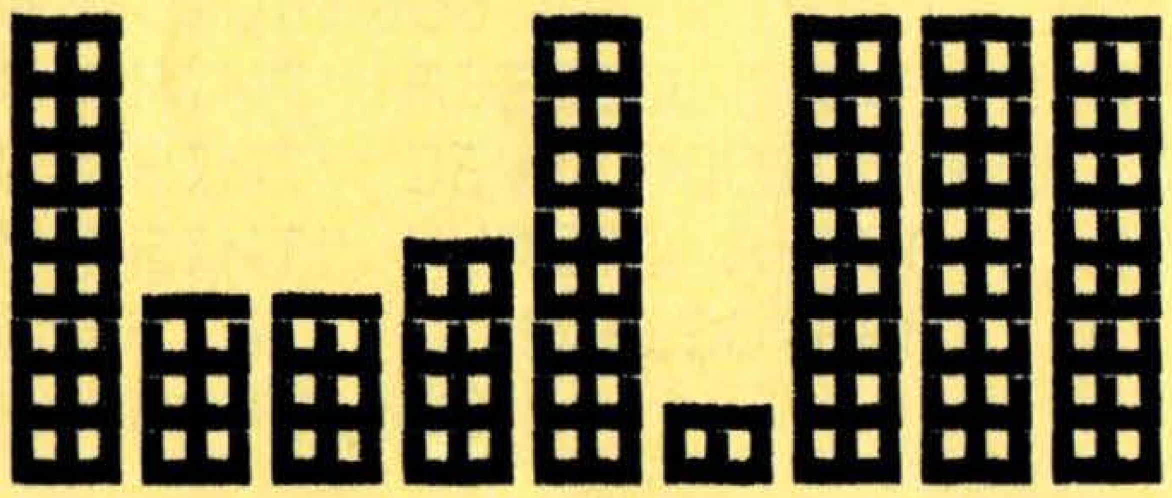
```
3 REM*** PROGRAMMA "CHIAROVEGGENZA" ***
10 PRINT"□▩                    - COMMODORE VIC 20 -
RINT
15 PRINT" IO RIUSCIRO' A SAPERE"
20 PRINT" LA TUA ETA', ED UN":PRINT
25 PRINT" NUMERO CHE TU SCEGLI":PRINT
30 PRINT" A PIACERE FRA 1 E 99."
35 PRINT" PER FAR QUESTO SEGUI":PRINT
40 PRINT" LE MIE ISTRUZIONI.":PRINT:PRINT:PRINT
45 PRINT"     PREMI UN TASTO"
50 PRINT"     ---------------"
55 GOSUB1500
60 GOSUB1000
70 PRINT" COME TI CHIAMI":PRINT
75 INPUT" ";Z$
77 GOSUB3000
80 GOSUB1000
85 PRINT" OK ";Z$:PRINT
90 PRINT" MOLTIPLICA PER 2":PRINT
95 PRINT" LA TUA ETA'.":PRINT
97 GOSUB1500
99 GOSUB3000
100 GOSUB1000
110 PRINT" ADESSO ";Z$:PRINT
115 PRINT" AGGIUNGI 5 UNITA'"
120 GOSUB1500
125 GOSUB3000
130 GOSUB1000
135 PRINT"▩";Z$" CI SEI?":PRINT
140 PRINT" ORA MOLTIPLICA PER":PRINT
145 PRINT" 50 UNITA'."
150 GOSUB1500
153 GOSUB3000
155 GOSUB1000
160 PRINT" A QUESTO NUMERO CHE":PRINT
165 PRINT" SI E' FORMATO DEVI":PRINT
170 PRINT" SOTTRARRE 365 UNITA'."
175 GOSUB1500
177 GOSUB3000
180 GOSUB1000
192 PRINT" ADESSO ";Z$:PRINT
200 PRINT" DEVI AGGIUNGERE UN":PRINT
205 PRINT" NUMERO A TUO PIACERE":PRINT
210 PRINT" COMPRESO FRA 1 E 99."
220 GOSUB1500
```

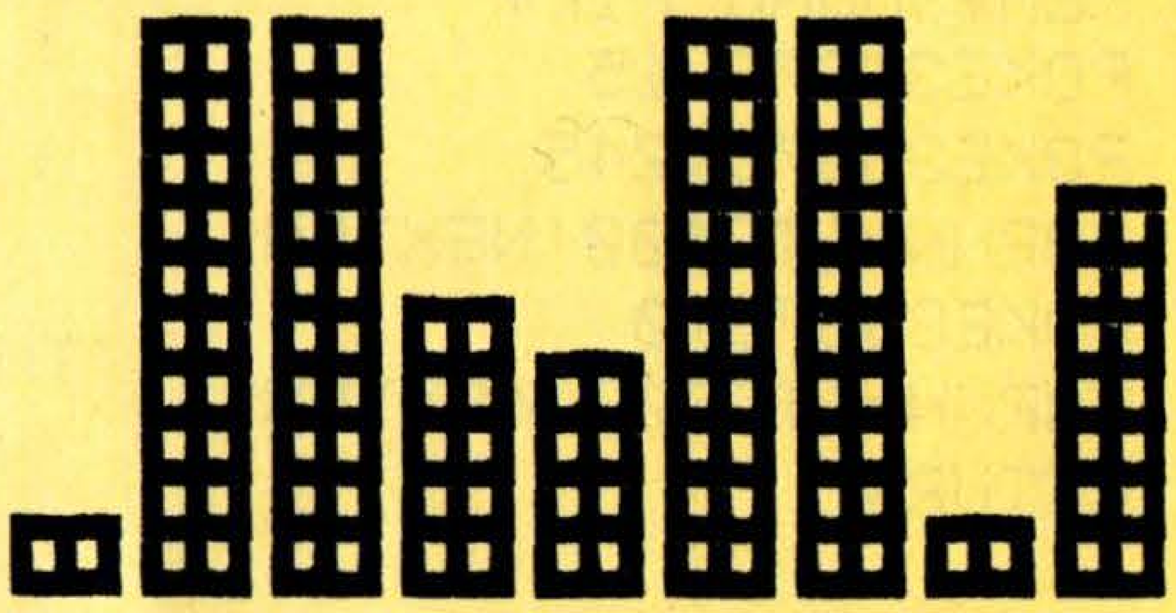
```
225 GOSUB3000
230 GOSUB1000
240 PRINT" ";Z$ " QUESTA E'":PRINT
250 PRINT" L'ULTIMA OPERAZIONE.":PRINT
260 PRINT" AL NUMERO CHE SI E'":PRINT
270 PRINT" FORMATO SINO AD ORA":PRINT
275 PRINT" DEVI AGGIUNGERE ":PRINT
280 PRINT" 115 UNITA'."
290 GOSUB1500
295 GOSUB3000
300 GOSUB1000
310 PRINT" ";Z$" HAI":PRINT
320 PRINT" OTTENUTO UN NUMERO":PRINT
330 PRINT" COMPOSTO DA 3 O 4":PRINT
340 PRINT" CIFRE, E NON SONO ":PRINT
345 PRINT" ALTRO CHE DUE COPPIE":PRINT
350 PRINT" DI DUE NUMERI":PRINT
360 PRINT" CIASCUNO.":PRINT
362 PRINT" ESEMPIO: 2237:22 E 37"
364 PRINT" ESEMPIO:  725:07 E 25";
370 GOSUB1500
380 GOSUB3000
400 GOSUB1000
410 INPUT" PRIMA COPPIA";J:PRINT
420 INPUT" SECONDA COPPIA";K
430 GOSUB1000
435 GOSUB2000
440 PRINT"       ※* RESULT *■":PRINT:PRINT
450 PRINT" ";Z$" TU HAI":PRINT
460 PRINT"";J"ANNI":PRINT
470 PRINT" IL NUMERO CHE HAI ":PRINT
480 PRINT" SCELTO FRA 1 E 99":PRINT
490 PRINT" E'";K:PRINT:PRINT:PRINT
500 PRINT"  ※* COMPUTER VIC20 *■"
530 GETI$:IFI$=""THEN530
550 GOTO10
1000 PRINT"□■                          - CHIAROVEGGENZA -
:PRINT
1100 RETURN
1500 GETA$:IFA$=""THEN1500
1510 RETURN
2000 REM*SUONI DA CALCOLATORE*
2005 POKE36878,15
2020 POKE36876,INT(RND(1)*128)+128
2030 FORM=1TO10
2040 NEXTM
2050 NEXTL
2060 POKE36876,0
2070 POKE36878,0
2100 RETURN
3000 REM*SUONO PIP*
3010 POKE36878,15
3020 POKE36876,245
3030 FORNN=1TO100:NEXTNN
3040 POKE36876,0
3050 FORNN=1TO800:NEXTNN
3100 RETURN
```

ATTERRAGGIO DI SFORTUNA

Ecco un simpatico game per Spectrum 16 K. Vi trovate a bordo di un aereo che sta sorvolando una città nemica e improvvisamente il carburante finisce. L'unica possibilità che vi rimane consiste nel radere al suolo tutte le case per poter poi atterrare. L'aereo passa sopra la città abbassandosi inesorabilmente, ma potete salvarvi lanciando le bombe, una sola alla volta, premendo un tasto qualsiasi. Quando si riesce ad atterrare, si riceve un bonus e si parte subito, con la velocità dell'aereo aumentata, verso una nuova città con case più alte. La velocità (w) e l'altezza (c) inizialmente sono poste a 5 e aumentano di 1 ad ogni atterraggio. Per variare questi valori si può modificare la linea 37.

```
   1 RUN 3000
  10 CLS
  20 GO SUB 1100
  30 PRINT AT 1,10; FLASH 1;"ATT
ERRAGGIO"
  35 PRINT AT 6,10;"H=";c;AT 6,1
6;"V=";w
  37 LET c=5: LET w=5
  40 PRINT AT 4,0;"PUNTEGGIO:";T
AB 16-LEN STR$ p;p
  50 PRINT AT 4,18;"RECORD:";TAB
 31-LEN STR$ record;record
  60 PRINT #0;"           PREMI PER
INIZIARE          ": PAUSE 0
  70 CLS
  75 PRINT #0;"PUNTEGGIO:000000
 RECORD:";TAB 31-LEN STR$ record
;record
  80 LET h=0: LET a=0
  82 LET exh=h: LET exa=a
  84 LET f=0: LET v=w/5
  86 LET p=0
  90 GO SUB 1100
 100 LET h=h+0.05*v
 110 LET a=a+1: IF a>30 THEN LET
 a=0
 125 GO SUB 1200
 130 PRINT AT exh,exa;"   ";AT e
xh+1,exa;"   "
 140 PRINT AT INT h,a;"▙▃";AT IN
T h+1,a;"▔▛": REM "AC"&"BD"=▣
 160 IF INKEY$="" OR f=1 THEN GO
 TO 180
 170 LET hp=h: LET ap=a
 173 LET exhp=hp: LET exap=ap
 175 LET f=1: LET hl=h
 180 IF f=1 THEN GO SUB 1000
 200 PRINT #0;AT 1,16-LEN STR$ p
;p
 300 IF h<20 THEN GO TO 400
 305 LET bonus=c*w*100
 310 PRINT AT 10,5;"BONUS DI ";b
onus;" PUNTI"
 315 BEEP 1,10: BEEP .75,15
 317 PAUSE 50: CLS
 320 LET h=0: LET w=w+1: LET v=w
/5
 330 LET c=c+1: IF c>15 THEN LET
 c=15
 340 GO SUB 1100
 350 LET p=p+bonus
 400 LET exh=INT h: LET exa=INT
a
 999 GO TO 100
1000 REM  bomba
1010 LET hp=hp+1
1020 LET ap=ap+1.5/(hp-hl+0.1)
1030 LET s=ATTR (hp,ap)
1032 IF s<>56 THEN GO TO 1050
1034 LET p=p+30*v: BEEP .05,0
1036 LET ac=INT (ap/3)*3
1040 PRINT AT INT hp,ac;"   "
1050 PRINT AT exhp,exap;" "
1055 IF hp>=21 THEN LET f=0: RET
URN
1057 IF ap>=31 THEN LET ap=0
1060 PRINT AT hp,ap; INK 2;"▼":
REM "E"=▣
1070 LET exhp=hp: LET exap=ap
1099 RETURN
1100 REM  case
1105 PAPER 7: INK 0
1110 FOR i=3 TO 29 STEP 3
1120 FOR j=21 TO 20-c STEP -1
1130 PRINT AT j,i;"▙▟▟"
1135 LET jj=j-1
1140 IF RND<.125 THEN LET j=0
1150 NEXT j: PRINT AT jj,i;"▄▄▄"
: NEXT i
1155 INK 1
1160 RETURN
1200 REM  schianto
1210 IF ATTR (INT h,a+1)=56 OR A
TTR (INT h+1,a)=56 OR ATTR (INT
h+1,a+1)=56 THEN GO TO 1220
1215 RETURN
1220 PRINT AT INT h,a;"▟▙";AT IN
T h+1,a;" ▌"
1230 BEEP 1,0: BEEP 1,2: BEEP .5
,3: BEEP .5,2: BEEP 1,0
1240 IF p>record THEN LET record
=p
1250 GO TO 10
3000 REM ######################
3010 LET a=USR "a"
3012 FOR i=a TO a+39
3013 READ b: POKE i,b
3015 NEXT i
3020 DATA 0,0,128,192,192,224,25
5,255,255,127,3,6,12,0,0,0
3022 DATA 0,0,0,48,96,192,254,25
5,255,254,0,0,0,0,0,0
3024 DATA 127,127,127,127,62,62,
28,8
3030 LET p=0: LET record=p
3032 LET c=5: LET w=5
3035 BORDER 4: INK 1: PAPER 7
3040 GO TO 10
3999 STOP
4000 CLEAR : SAVE "atterragg." L
INE 3000
```





TEST DI LONGEVITA'

Volete vivere a lungo e in buona salute? Bene, armatevi di coraggio e di sincerità e affrontate sul vostro Vic 20 questo test. Non abbiate paura della brutalità con cui il computer vi risponde: lo fa per il vostro bene. Siete ricchi? Pesate troppo? Non fate moto? Il computer si comporta come un medico: indaga, scruta, medita e rilascia un responso. Però se vi sembra che gli anni da vivere che vi restano sono pochi, prima di prendervela con il computer, cercate di fare una vita più sana.

```
0 REM TEST DI LONGEVITA´
10 PRINT"♥"
20 ANNI=0
30 A=71
40 INPUT "QUANTI ANNI HAI";B
50 GOSUB 450
60 INPUT "SEI UN MASCHIO O UNA  FEMMINA";A$
70 IF A$="FEMMINA" THEN A=A+7
80 GOSUB 450
90 INPUT "SPOSATO";A$
100 GOSUB 450
110 IF A$="SI" THEN A=76
120 PRINT"SEI SEMPRE STATO RICCO(SI-NO)"; :INPUT C$
130 GOSUB 450
140 IF C$="S" THEN A=A-3
150 INPUT"PESI TROPPO";D$
160 GOSUB 450
170 IF D$="NO" OR B<40 THEN 220
180 P=0
190 IF D$="SI" THEN INPUT "DI QUANTI CHILI";P
200 ANNI=ANNI+P
210 GOSUB 450
220 PRINT "FAI MOTO(MAI,TALVOLTA,SPESSO)";
230 INPUT E$
240 GOSUB450
250 IF E$="TALVOLTA" THEN A=A+3
260 IF E$="SPESSO" THEN A=A+5
270 INPUT "SEI SPESSO NERVOSO";F$
280 GOSUB 450
290 IF F$="SI" THEN A=A-3
300 IF F$="NO" THEN A=A+3
310 PRINT"BEVI MOLTO(0 POCO 5 MEDIO 10 TANTO)"; :INPUT G$
320 GOSUB 450
330 INPUT "FUMI";H$
340 IF H$="SI" THEN A=A-6
350 GOSUB 450
360 INPUT "SEI SPESSO AMMALATO"; K$
370 IF K$="SI" THEN A=A-3
380 IF K$="NO" THEN A=A+3
390 GOSUB 450
400 GOSUB 450
410 PRINT
420 IF B>A THEN A=B+INT((B-A)/2)
430 PRINT"PENSO CHE MORIRAI ALL´ETA´ DI";A-C/5-G;" ANNI"
440 END
450 FOR J=1 TO 5
460 PRINT
470 NEXT
480 RETURN
```

LUNAR LANDING

«Lunar Landing» è un gioco spaziale: la vostra astronave deve atterrare sulla Luna e la sala comandi è la tastiera del vostro Vic 20. Una volta dato il RUN sul monitor appariranno queste scritte:

- HEIGHT ABOVE SURFACE: 5000
- VELOCITY: 0
- FUEL LEFT: 5000
- FLIGHT TIME: 0
- THRUST (-50 TO 50)
- IS TOWARD LUNA

A questo punto dovete inserire la potenza di spinta dei razzi (THRUST) e la durata in secondi di tale spinta. Naturalmente ricordatevi di fare bene i vostri calcoli, onde evitare di finire la benzina (FUEL) e quindi di sfracellarvi sul suolo lunare.
Numerosi saranno gli imprevisti e gli ostacoli che incontrerete durante la missione e portarla a termine sarà molto difficile. Comunque provateci e buon atterraggio!!!

```
0 REM"LUNAR LANDING"
10 M=0
20 T=0
30 S=0
40 H=5000
41 POKE36879,8
50 PRINT"♥▮  LUNAR LANDING"
60 F=5000/INT(3*RND(1)+1)
70 Q=-17
80 B=1
100 PRINT
110 PRINT
120 GOTO 300
130 PRINT "+ IS TOWARDS LUNA"
140 INPUT Z
150 IF Z<-50 OR Z > 50 THEN 410
160 PRINT "FOR HOW MANY":INPUT "SECONDS";E
180 PRINT"♥"
190 T=T+E
200 S=S+10+3*E*((Z+1)/B)
210 F=F-3*E*ABS(Z*INT(3*RND(1))+1)
220 IF F<500 THEN PRINT "FUEL LOW"
230 H=H-E*S
240 IF H<20 AND H>-10 AND S<12 THEN 470
250 IF H<=-10 THEN 440
260 IF F<0 THEN 440
270 X=INT(10*RND(1))+1
280 IF X=5 AND M<>2 THEN GOSUB 790
290 PRINT
300 PRINTCHR$(96+M); "HEIGHT ABOVE SURFACE:" ; H
310 IF Q <>-17 THEN Q=Q-INT(16*RND(1))-1
320 IF Q<0 AND Q>-17 THEN 440
330 IF Q<>-17 THEN PRINT "OXIGEN LEFT:";Q
340 PRINT CHR$(96+M);"VELOCITY:";S
350 IF B<>1 THEN PRINT CHR$(96+M)"WARNING-",,"THRUST ERRATIC"
360 PRINT CHR$(96+M);"FUEL LEFT:";F
370 PRINT CHR$(96+M);"FLIGHT TIME:";T
380 GOSUB 510
390 PRINT
410 PRINT"THRUST(-50 TO 50)?"
420 GOTO 130
```

```
440 PRINT"❐CRASH.HIT SURFACE","AT";ABS(S);
450 GOTO 440
470 PRINT"❐SUCCESSFUL LANDING"
480 PRINT
490 PRINT"FINAL VELOCITY:";ABS(S);
500 GOTO 490
510 FOR A=1 TO 22
520 PRINT CHR$(96+M);
530 NEXT
540 RETURN
790 PRINT"❐"
800 M=M+1
820 FOR V=1 TO 4
830 PRINT
840 NEXT V
850 U=INT(32000*RND(1))+1
860 FOR V=1 TO 4
870 PRINT"HOUSTON,WE HAVE A      PROBLEM..."
880 PRINT CHR$(INT(32*RND(1)+96));"▒DANGER▒";CHR$(INT(32*RND(1)+96))
890 PRINT
900 PRINT
910 PRINT"MALFUNCTION","USE COMPUTER"
920 PRINT"ACCESS CODE";U;"FOR DETAILS"
930 INPUT V
940 PRINT"❐"
950 IF U <> V THEN 440
960 ON INT(2*RND(1))+1 GOSUB 1030 , 1070
990 INPUT "PRESS RETURN TO RETURN TO FLIGHT";V$
1010 PRINT"❐"
1020 RETURN
1030 Q=INT(19*RND(1))+10:
1040 PRINT"OXIGEN METER","UNRELIABLE"
1060 RETURN
1070 B=B+INT(3*RND(1))+1
1080 PRINT"THRUST CONTROL ERRATIC"
1100 RETURN
```

E ORA TOCCA A TE...

Invitiamo tutti i nostri lettori a partecipare a questa straordinaria e stimolante iniziativa. Non hai mai pensato a creare da solo un programma-gioco per il tuo home computer e strabiliare così i tuoi amici? Noi te ne offriamo l'occasione e se sarai davvero bravo guadagnerai anche un premio.

IL DIPLOMA DI «M.C. PROGRAMMER»

Inviaci il tuo programma seguendo le regole elencate qui a fianco e, se tutto funzionerà correttamente, riceverai un ambito riconoscimento: il diploma di «Master control programmer» rilasciato dal comitato di esperti che fa capo alla nostra redazione. È un prestigioso documento che attesta le tue ottime qualità di programmatore e che potrai incorniciare ed esibire con orgoglio.

REGOLE PER PARTECIPARE

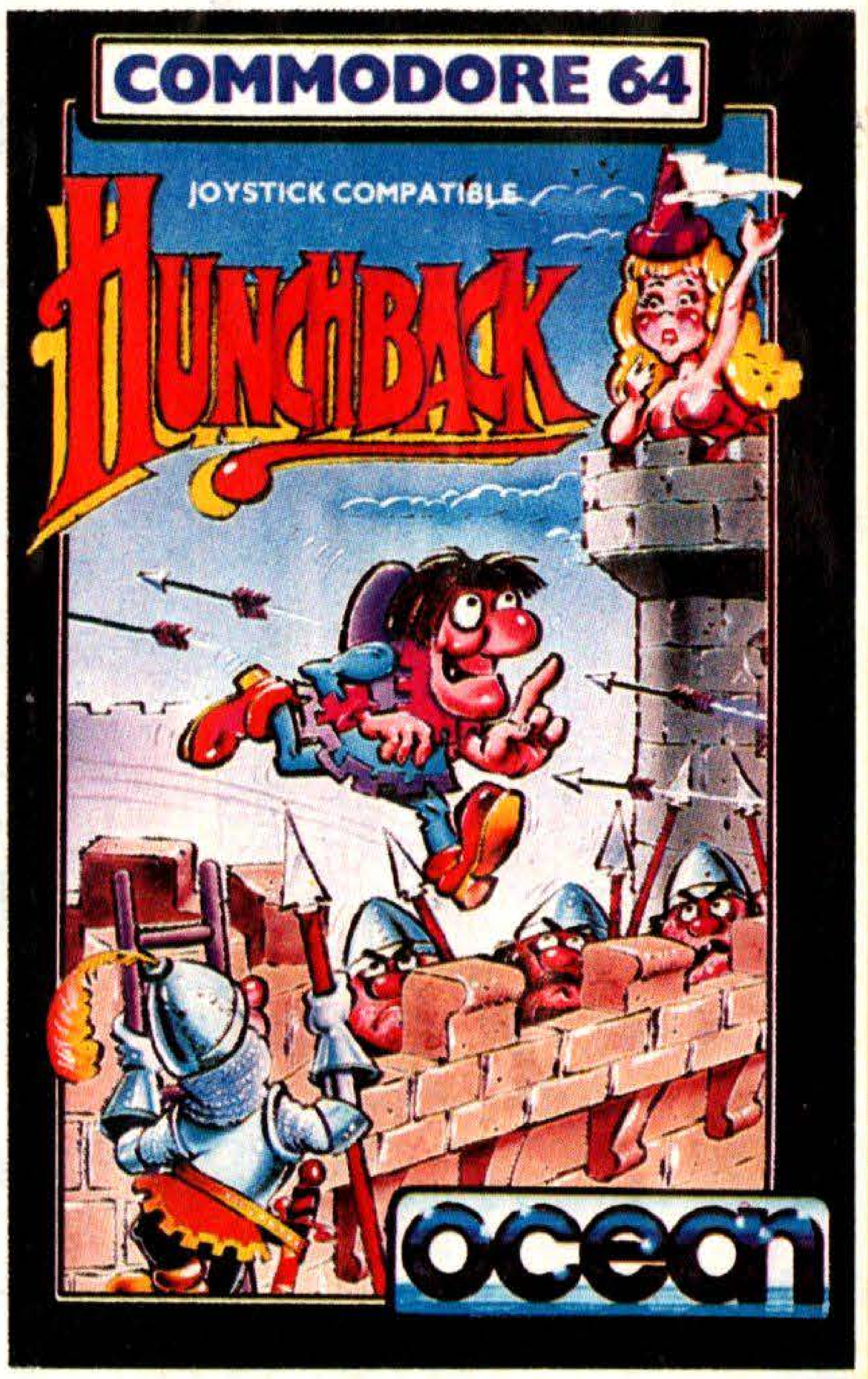
- **Il programma è a soggetto libero e deve essere stampato su carta.**
- **Illistato deve iniziare con un REM che indichi il titolo del gioco, nome, indirizzo e numero telefonico dell'autore.**
- **È necessario precisare per quale home computer è stato sviluppato il programma.**
- **L'elaborato deve essere accompagnato da una lettera nella quale sono descritte brevemente le principali caratteristiche del programma e il suo funzionamento.**
- **I programmi devono essere inviati in busta chiusa: COMPUTER GAMES - Via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.**
- **Gli autori si assumono ogni responsabilità circa la originalità e la proprietà degli elaborati inviati.**

GIRA e GIOCA

RASSEGNA INTERNAZIONALE DEI COMPUTER GAMES

HUNCHBACK

Lo scopo del gioco è liberare Esmeralda dal castello e il nostro coraggioso cavaliere, Quasimodo, ci prova con molta buona



volontà, ma gli ostacoli da superare non sono certo pochi né agevoli.
Ambientata nel medioevo e condita da tutte le salse di quel periodo, l'avventura di Quasimodo riesce piuttosto divertente e spiritosa. Un'altra volta in un videogioco molto meno nuovo, *Venture*, ci si trovava ad avere a che fare con furbissime bestiole e prove terrificanti. Qui gli schermi da superare sono addirittura quindici, dunque ce n'è d'avanzo anche per il «videogamaster» più bravo e accanito.
Alla fine di ogni schermo *Hunchback* vi presenta la situazione, vi mostra il numero di vite che vi rimangono, il punteggio che avete ottenuto fino a quel momento e il punteggio bonus.
I punti si guadagnano per ogni schermo completato e il punteggio aumenta se non avete perduto nemmeno un Quasimodo in tutto lo schermo.

Non è un caso se *Hunchback* è stato in testa alla classifica inglese per molti mesi, la sua nitidezza è incredibile e mi obbliga a consigliarvi l'acquisto di questo videogame prima di qualunque altro.

Ocean per Commodore 64 (Distributore per l'Italia Giucar)

MOON SHUTTLE

I giochi spaziali ci sono sempre piaciuti molto, ma per realizzare un gioco di suc-

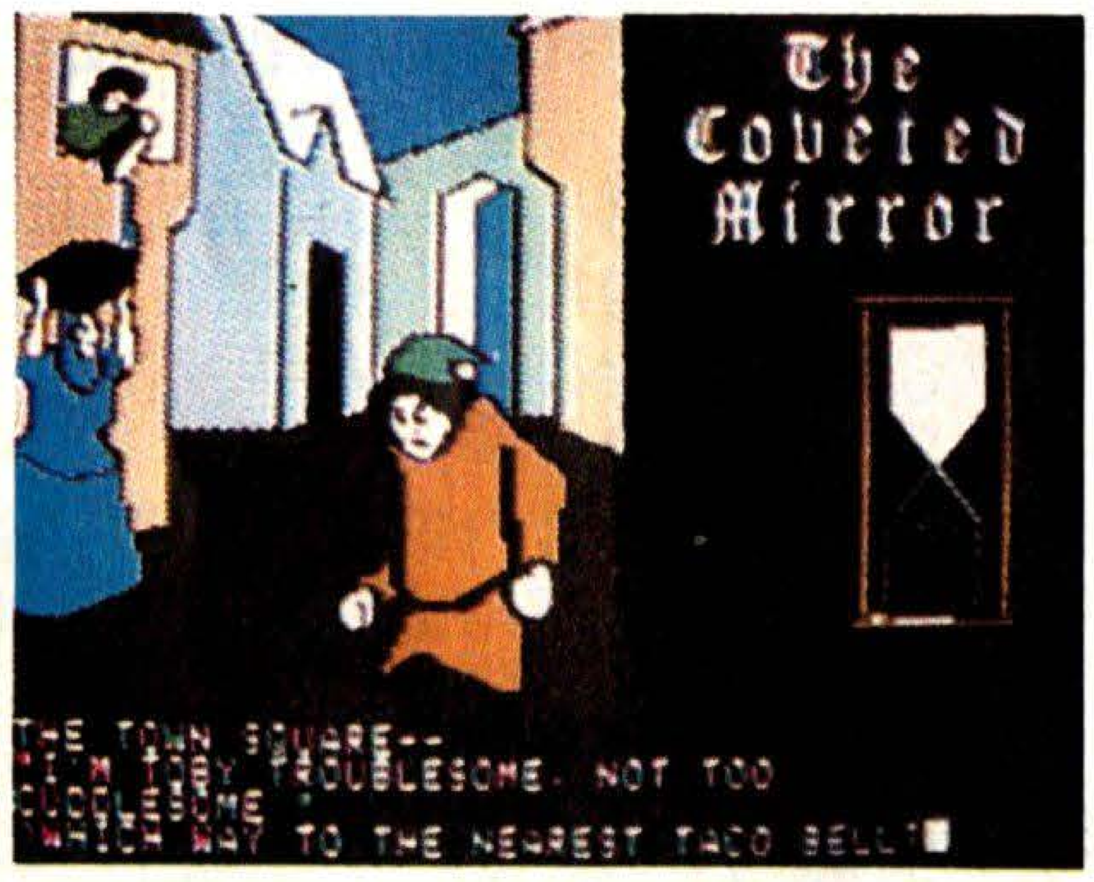


cesso nel 1984 è necessario proporre qualcosa di nuovo rispetto alle versioni precedenti. I classici come *Space Invaders, Galaxian, Galaga and Demon Attack* ci hanno divertito con schiere di extraterrestri che avanzavano e calavano all'improvviso, ma non ha senso continuare a giocare così. Purtroppo gli alieni sono tornati in *Moon Shuttle* che non è altro che una stanca ripetizione di un Arcade Game della Nichibutsu. Ancora una volta dobbiamo muoverci lateralmente colpendo cinque ondate di asteroidi. Expandos, Blob Men e altre creature. *Moon Shuttle* è un gioco pieno di colore e quando fate centro il vostro bersaglio si illumina intensamente. Peccato!

Datasoft per Atari

THE COVETED MIRROR

Rinchiusi nella torre del castello del malvagio King Voar, dovrete tentare di scappare e individuare il pezzo mancante di uno specchio magico che è la fonte del potere del re. Una guardia vi controlla a intervalli regolari e dovrete farvi trovare altrimenti

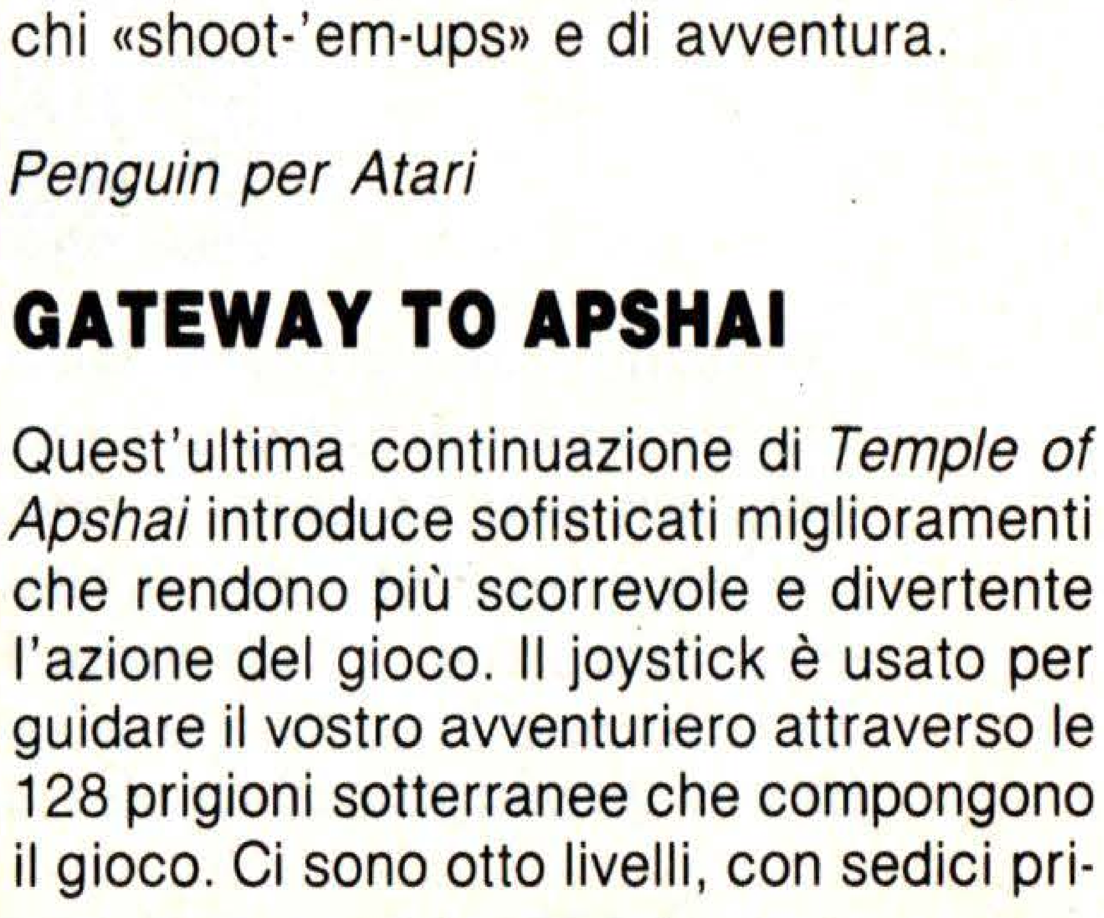


il re Voar userà lo specchio per catturarvi e riportarvi in cella. Ogni scena di questa avventura è ricca di colore, e una clessidra sul lato destro dello schermo vi indicherà il tempo che ancora avete a disposizione prima che dobbiate tornare indietro perché la guardia non si accorga della vostra assenza. Vi trovate in una curiosa cittadina medioevale i cui abitanti parlano in rima e dovrete risolvere enigmi che non vi metteranno troppo alla prova per ottenere la loro collaborazione. Le azioni di gioco sono molto semplici ma segnano un passo giusto nella giusta direzione — combinando le migliori caratteristiche dei giochi «shoot-'em-ups» e di avventura.

Penguin per Atari

GATEWAY TO APSHAI

Quest'ultima continuazione di *Temple of Apshai* introduce sofisticati miglioramenti che rendono più scorrevole e divertente l'azione del gioco. Il joystick è usato per guidare il vostro avventuriero attraverso le 128 prigioni sotterranee che compongono il gioco. Ci sono otto livelli, con sedici pri-

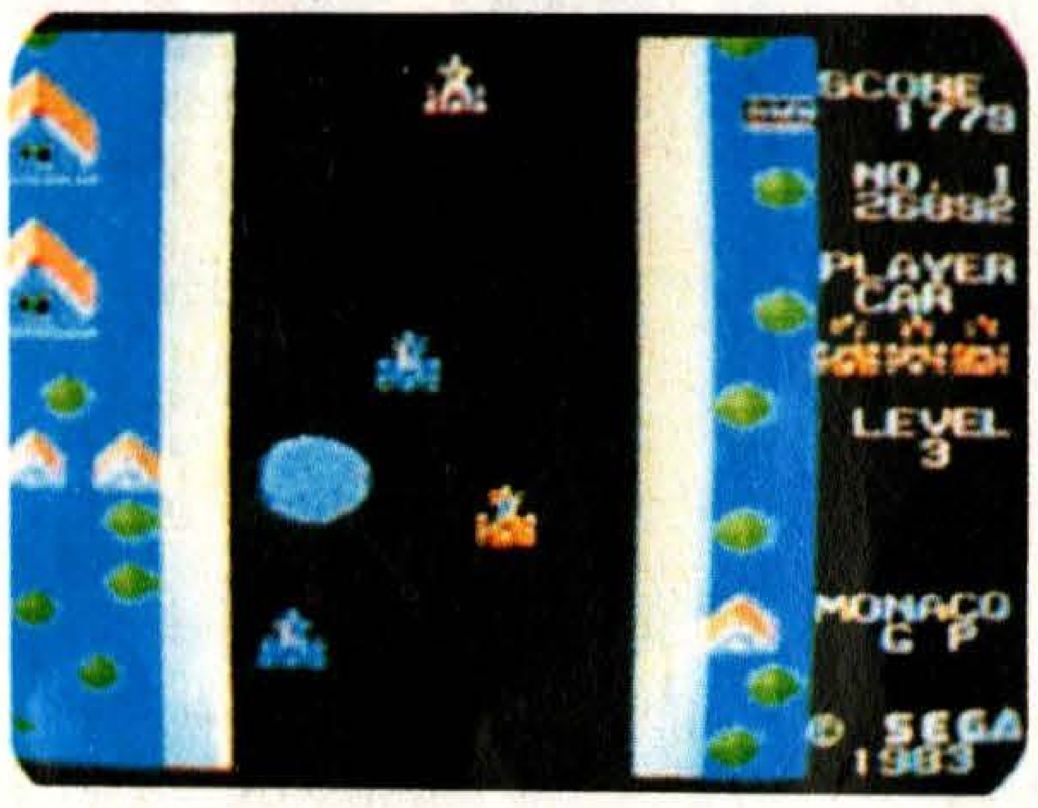


gioni per ogni livello e sessanta stanze per ogni prigione. Ogni prigione sotterranea ha una pianta differente e il tesoro è sparso in tutte le stanze. Tutta l'animazione è meglio curata rispetto ai precedenti «Apshai Games». I tasti funzione devono essere premuti per scegliere le armi e le tecniche di combattimento, controllare la vostra posizione, ricercare trappole e porte nascoste. Un cronometro vi indica il tempo rimasto dei sei minuti e mezzo a disposizione. Quando il tempo sarà scaduto sarete automaticamente trasportati in un livello più basso e alla fine disporrete di sei vite e ne avrete certamente bisogno nella lotta continua con serpenti demoni e altri spiriti maligni.

Epyx per Atari e Commodore 64

GP MONACO

Il primo videogioco che ripeteva e simulava un gran premio di Formula Uno uscì alla



fine del 1979 prodotto dalla Sega. Ora la stessa marca giapponese ha preparato la versione per il suo computer, qui il gran premio replicato diventa quello di Monaco, ma le insidie e le caratteristiche sono le stesse. Una piccola Formula 1 schizza veloce su un tracciato nient'affatto agevole. Macchie di olio, tratti ghiacciati, improvvise gallerie frenano l'entusiasmo del pilota, costringendolo a rallentamenti improvvisi e a tremende schivate in sbandata controllata. Ci sono alcune cose che vi posso suggerire per affrontare con tranquillità queste difficoltà: intanto non fatevi mai sorprendere troppo sul bordo, da quelle parti ci sono spesso pozzanghere molto insidiose eppoi evitate di frenare o di rallentare troppo, mettereste in forse la conquista del bonus.
Per il resto *Gp Monaco* è sul serio un videogame divertente: non raggiunge le raffinatezze dei nuovissimi gran premi alla *Pole Position*, ma ha nella sua semplicità l'arma vincente.
La vista dall'alto delle monoposto è resa ottimamente e in generale non si può dire che *Gp Monaco* sia mal disegnato: un appunto forse si potrebbe fare agli effetti sonori, magari un po' datati, ma d'altra parte ad un computer di 16 K non potete chiedere molto di più.
Per giocare usare il joystick del vostro SC-3000, spostando la leva a destra o a sinistra per ottenere il relativo effetto, si guida quasi come con il volante.

Sega per Sega SC-3000

BEACH-HEAD

Una semplice e piatta strategia e dita veloci spesso non bastano per giocare e divertirsi, ma *Beach-Head* può darsi che sia

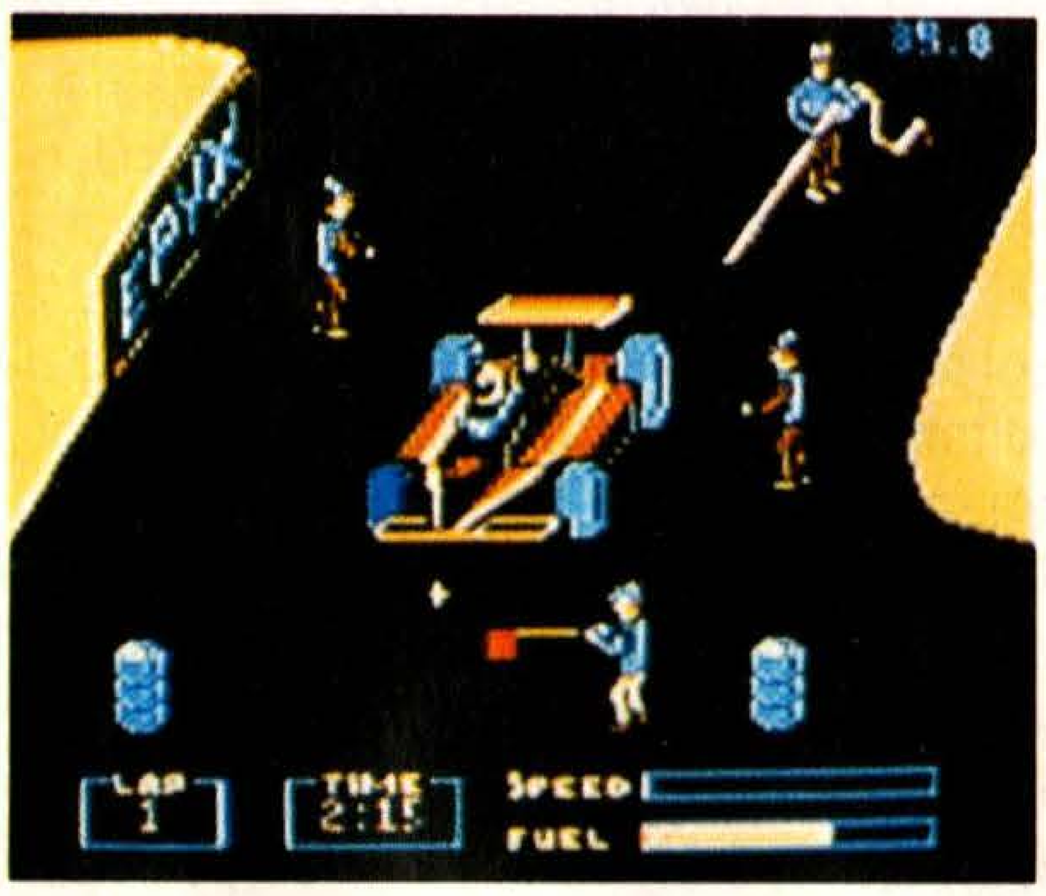


il primo gioco di guerra nel quale avrete bisogno di un calcolatore per colpire quarantamila punti. Il gioco ha cinque fasi e ogni fase si svolge in un contesto diverso, ma tutte hanno lo stesso ultimo scopo, catturare la roccaforte di un dittatore impazzito: Kuhn-Lin. Il vostro calcolatore entra in gioco alla sequenza quattro «battle stations». Navi da guerra e incrociatori, da lontano, bombardano la vostra flotta e voi potete difendervi con pezzi pesanti di artiglieria che sparano colpi incredibilmente realistici a tre dimensioni, ma attenzione a non sbagliare la mira, solamente dopo aver calcolato il giusto angolo di tiro dei vostri cannoni potrete colpire il bersaglio. Nel frattempo tutti gli spruzzi sull'acqua si avvicineranno sempre più verso di voi. L'azione sia per terra che per mare che in cielo non è velocissima ma precisa. La grafica è pregevole — sembra quasi di vedere un film di John Wayne. Potete giocare da soli e in due, ma vorrete sempre giocare ancora una volta; non perdete tempo compratelo oggi.

Acces per Commodore 64

PITSTOP

Adesso che abbiamo *Pole Position* chi potrebbe desiderare un altro driving-game?



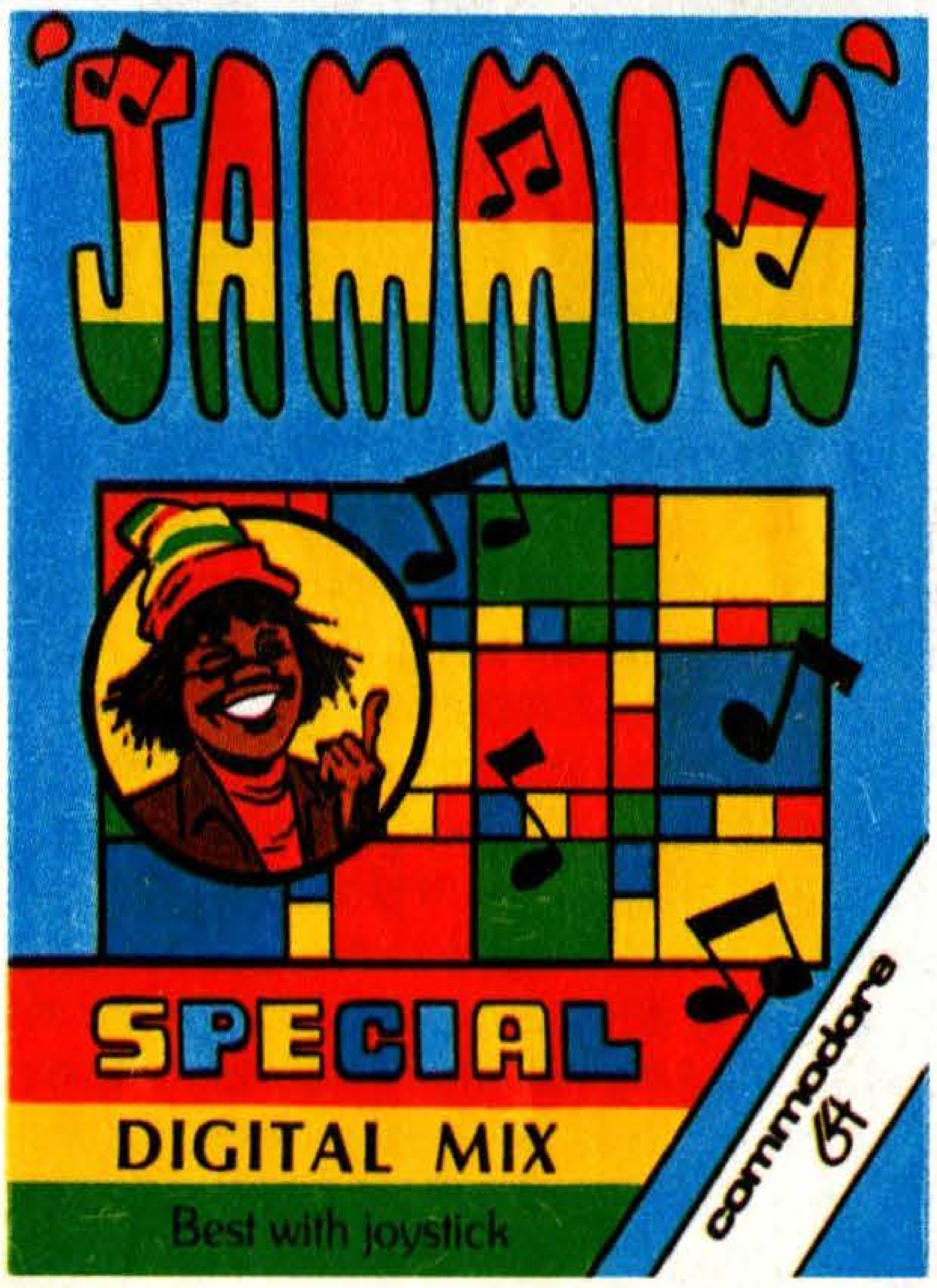
Bene *Pitstop* è il gioco più innovativo dopo *Night Driver*. È semplice: invece di distruggere e avere miracolosamente a disposizione una nuova macchina fiammante, come nella maggior parte di questi giochi, in *Pitstop* dovete fermarvi ai box frequentemente per cambiare i pneumatici e fare rifornimento. La corsa automobilistica assomiglia di più a *Turbo* della Coleco che a *Pole Position*. Le macchine sono automatiche, non avete bisogno di usare il cambio ma il vero divertimento comincia quando il carburante inizia a scarseggiare e le vostre gomme si stanno consumando — diventano rosse. Scomparirà la pista e sullo schermo ci sarà solo la vostra macchina e i vostri meccanici e mentre scorrono i secondi le altre macchine passeranno sibilando con il rombo dei loro motori. Come in una vera corsa sono i secondi passati nei box che fanno la differenza tra sconfitta e vittoria. Come gara di corsa individuale *Pole Pitstop* è certo il miglior gioco sul mercato, ma *Pitstop* per le sue nuove caratteristiche è soprattutto divertente come gioco per più giocatori. Si può giocare in quattro, il giocatore con il tempo più veloce vincerà il premio in denaro più alto. Il gioco vi offre la scelta tra tre livelli di difficoltà, 3, 6 o 9 giri di corsa e sei differenti, ma in realtà molto simili, circuiti.

Epya per Commodore 64 e Atari

JAMMIN

Ecco un giochino molto spiritoso che ha occupato i primissimi posti della classifi-





ca inglese per parecchi mesi. *Jammin* ricalca il nome da una famosa canzone di Bob Marley, il defunto idolo degli amanti

del Reggae, e il gioco ha molto a che vedere con la musica.
AZIONE:
Dovete guidare Rankin Rodney, questo è il nome del protagonista, attraverso la top venti, cioè la classifica di vendita dei dischi, fino al numero uno.
Oltre a questo dovete collegare gli strumenti e poi riportarveli a casa. I problemi più grossi vengono dalla distorsione dei suoni e dalla possibilità che gli strumenti si scordino.
Saltate su un colore per volta e cambiate il colore andando su e giù dai diamanti che lampeggiano.
La partenza del gioco presenta qualche difficoltà, quindi, per non sbagliare vi consigliamo di seguire queste istruzioni: togliete tutte le periferiche tranne il joystick, il registratore e il monitor. Tenete premuto SHIFT e premete RUN/STOP, ora premete PLAY sul registratore, aspettate che compaia la scritta FOUND JAMMIN e schiacciate il tasto con il simbolo Commodore. Ora il gioco è pronto!

Tasket per Commodore 64 (Distributore per l'Italia: Giucar, viale Collamarini, Bologna)

INFIDEL

Antiche scritture in un gioco d'avventura? Sì, anche se si tratta di semplici pannelli di muro coperti di geroglifici egiziani. La loro decifrazione è fondamentale per risolvere i numerosi enigmi della «Piramide Scomparsa» — una volta che l'avrete trovata, naturalmente.
Nel gioco interpretate il ruolo di un esploratore deciso a saccheggiare la piramide



ed i suoi grandi tesori. La piramide è ricca di trappole mortali disegnate dai sacerdoti del tempio per impedire a ladri come voi di raggiungere la tomba della regina e il suo imponente sarcofago d'oro. Come vi sarete immaginati è un gioco molto impegnativo; rispetto ai precedenti giochi della Infocom in questa avventura dovrete vagare più a lungo all'interno della piramide. I geroglifici e le antiche scritture sparse lungo il cammino donano una nuova dimensione all'azione di gioco.

Infocom per Apple Atari C - 64 IBM PCjr e altri

DROL

Ecco un altro gioco divertente per la sua piacevole grafica e animazione. Nella profondità di una antica costruzione di pietra siete chiamati a salvare una famiglia con i suoi animali dalle mani di un malvagio stregone. Una dozzina di belve vivacemente colorate e strani oggetti vi assalteranno, durante il vostro cammino, da cavalli marini che sputano veleno a spazzolini da denti volanti. Due personaggi devono essere salvati in ogni scena di gioco se vo-

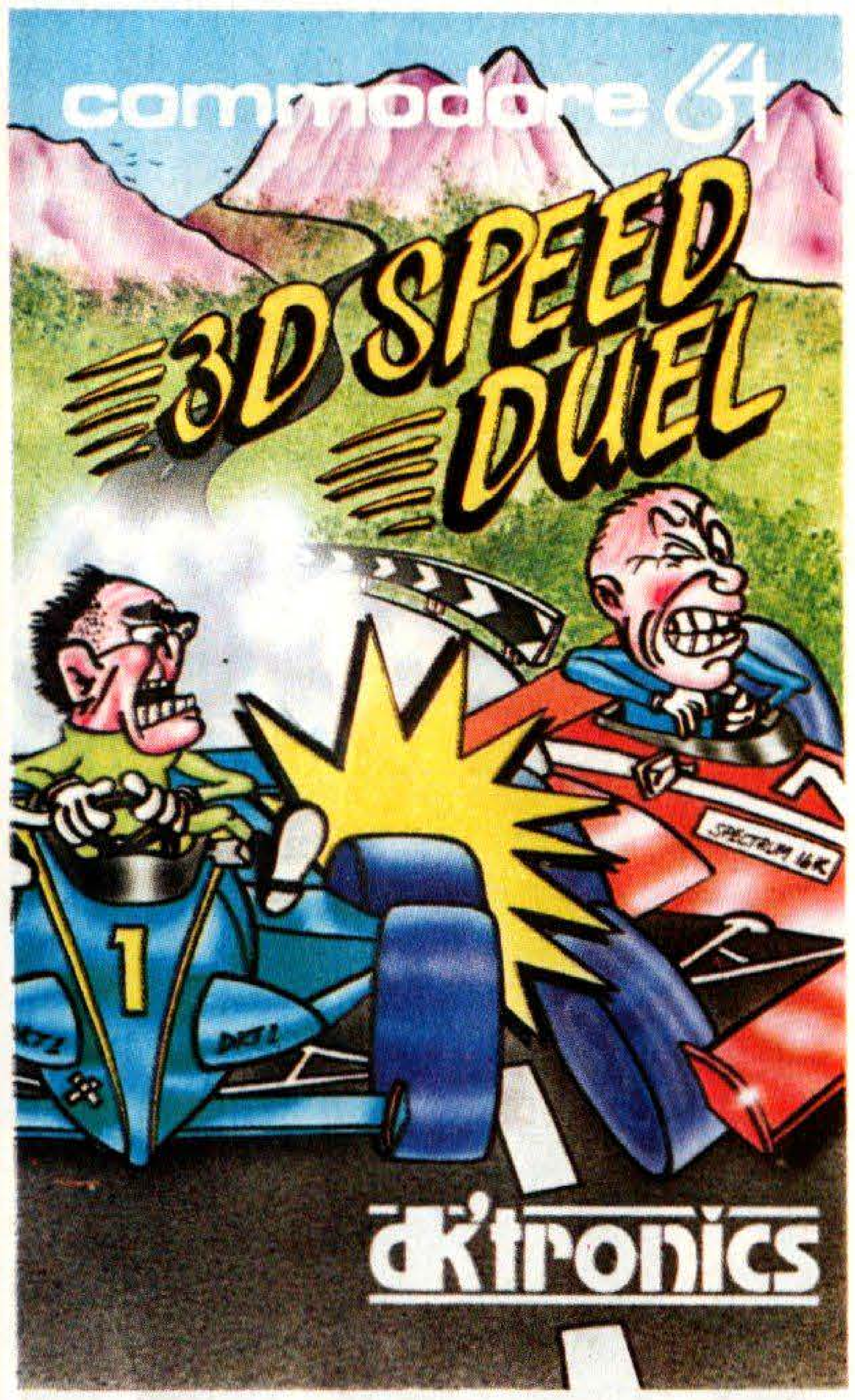


lete procedere alla seguente, dopo aver salvato la mamma nel terzo schermo avrete un breve intervallo animato e poi tornerete indietro alla scena uno, ma il gioco diventerà più impegnativo e non solo più veloce.
Stupendo per come si presenta e per la grande facilità di gioco, *Drol* contiene non pochi tocchi ricchi di humour. Per esempio: se riuscirete a uccidere un grande uccello questo si trasformerà in un tacchino cucinato e guarnito su un piatto, ma continuerà a saltellare su una gamba sola per tutta la sala.

Broderbund per Apple, Atari e C-64

3D SPEED DUEL

Dopo il successo di *Pole Position* il primo videogame che rendeva davvero realistico un gran premio, molte software house si sono provate a ripetere il successo del videogioco dell'Atari. Un bel gran premio per il Commodore 64 è questo *3D Speed Duel* della DK' tronics. Già nel titolo c'è la qualità principale di questo videogame: la tridimensionalità. È evidente che le difficoltà di un circuito, le insidie della gara risaltano molto meglio grazie all'effetto 3D.
Per l'azione c'è davvero poco da spiegare, il gioco è immediato. Chiunque tra di voi abbia giocato a *Pole Position* sarà perfettamente in grado di sedersi al volante e realizzare subito un high-score.
Passiamo al punteggio; ci sono due modi per fare punti: superare automobili che vi precedono, oppure terminare in tempo utile il giro.
All'inizio non sarà per niente facile finire i giri, e vedrete che 3D Speed Duel è più difficile di *Pole Position* ed anche più di *Enduro*, il bel Rally della Activision. Insomma, se volete avere tre titoli motoristici vi consiglio di non scordarvi di 3D perché non smetterà tanto presto di piacervi.
E ora passiamo alla grafica: se c'è un mo-

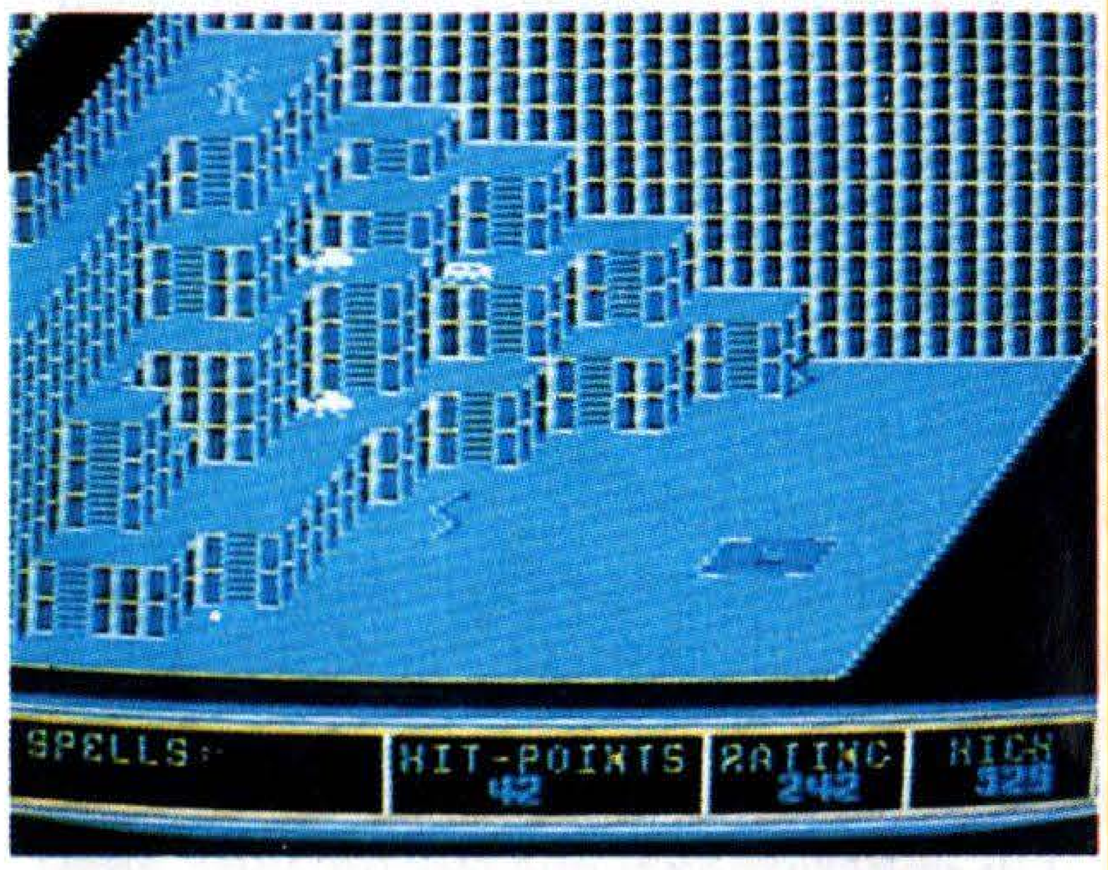


do di fare un giochino più bello di un altro, questo sta nella cura dei particolari e qui *3D Speed Duel* non teme confronti, provare per...

DK'tronics per Commodore 64 (Distributore per l'Italia: Giucar).

ZOMBIES

Labirinti e celle sotterranee vivacemente colorate e a tre dimensioni fanno di *Zombies* un gioco visivamente stupendo, ma anche l'animazione e la strategia sono di primissimo piano.
Dovete battervi in una prigione sotterranea composta di molte stanze per trovare una corona e poi dovete tornare all'entrata e entrare di nuovo in una delle altre sette entrate. Lungo la strada spiriti malvagi, serpenti e altre creature vi inseguiranno e la lotta con loro farà scendere vertiginosamente il vostro punteggio, quando non avrete più punti a disposizione vi giocherete la vita.
Le creature malvagie non possono essere uccise ma potete seminarle lasciando cadere ostacoli che non sono in grado di superare. Ci sono in tutto 74 stanze attraversate da fiumi o con profondi burroni e per spostarsi è necessario salire molte scale. Due giocatori possono essere sullo schermo simultaneamente e devono col-



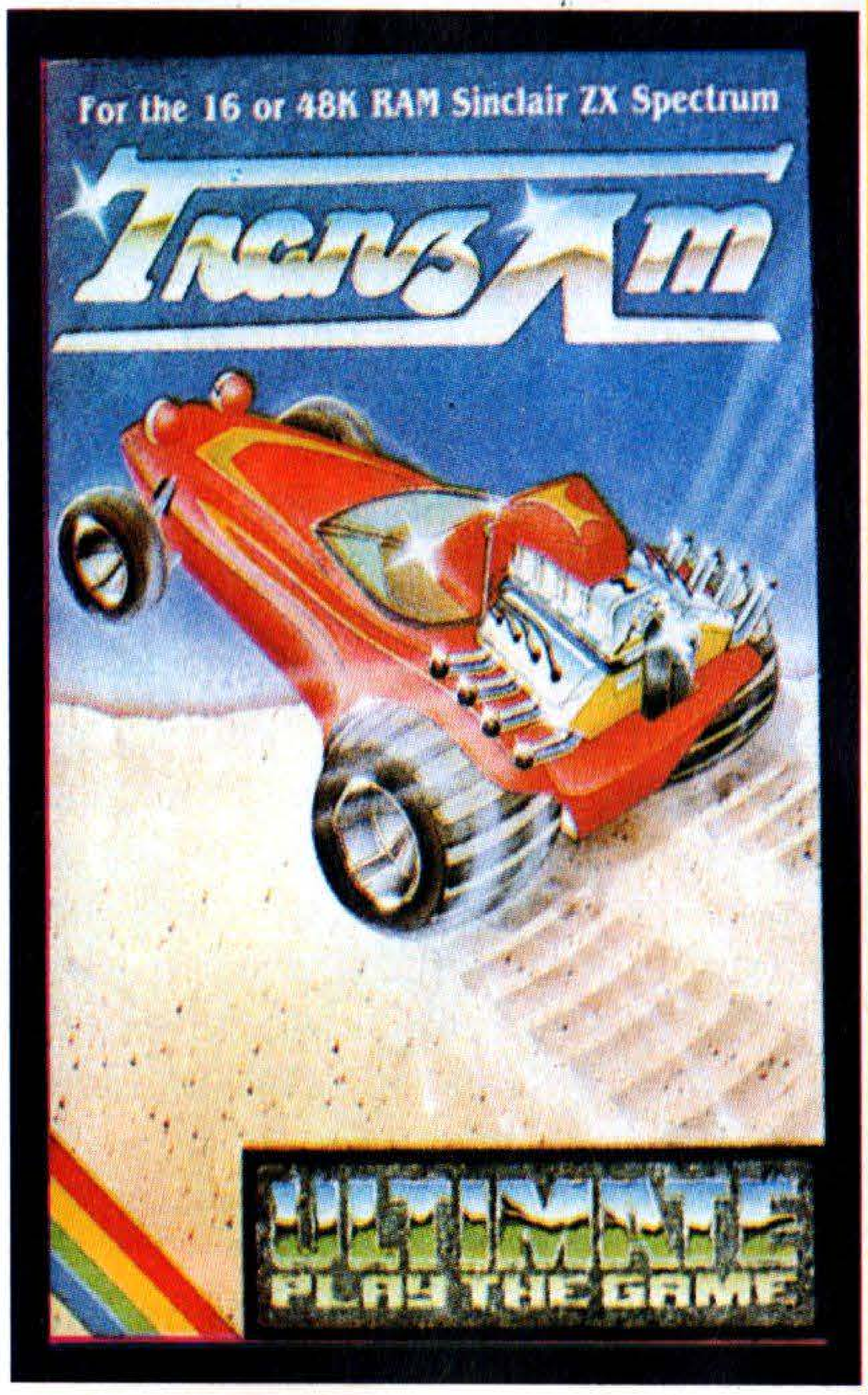
laborare se vogliono avere successo. Se un giocatore muore l'altro può resuscitarlo. Ci sono due livelli di difficoltà e i punteggi più alti possono essere registrati, il gioco ha una azione fuori dal comune e richiede una buona dose di strategia, *Zombies* merita una speciale nota di merito per la sua originalità.

Bram Inc. per Atari e C-64

TRANS AM

Trans Am sta per Transamerica, ovvero la traversata in auto da costa a costa: il famoso «coast to coast».
Siamo in una terra dominata dai motori e dalle corse a folle velocità. Intorno non ci sono che rocce e deserto. Unico scopo di questa nuova Èra è il possesso delle otto Grandi Coppe della Ultimate che, dopo essere appartenute per lungo tempo alle Terribili Turbo Nere, sono ora nascoste nei luoghi più segreti. Impossibile, o quasi, riuscire a recuperarle. Ultima àncora di salvezza è la Super Blow Red Racer, un vero capolavoro in fatto di auto da corsa, l'unica a poter sostenere un accanito inseguimento con le Terribili Turbo Nere. Strumenti di guida sono il joystick o la tastiera. Per accellerare basta premere i tasti della riga Q, W, E, per frenare quelli della riga sottostante A, S, D. Attenzione, un ostacolo, bisogna assolutamente evitarlo sterzando il più velocemente possibile usando i tasti dell'ultima riga Z, X, C, V! Ce l'abbiamo fatta! Ora sarà utile premere Caps Shift e fermarci per fare «il punto» della situazione e riprendere fiato dopo lo scampato pericolo. È bene tenere sempre sott'occhio l'indicatore di carburante, in caso di «ristrettezze» sarà bene affrettarsi al più vicino distributore per evitare dannosi rallentamenti a causa della riserva. Un consiglio utile è di non eccedere con la velocità: gli ostacoli si evitano più che altro con l'abilità e la prontezza di riflessi. Vero pezzo forte del gioco è l'avventura di guida notturna con gli oggetti che cambiano di colore continuamente, il tutto condito da una grafica eccellente.

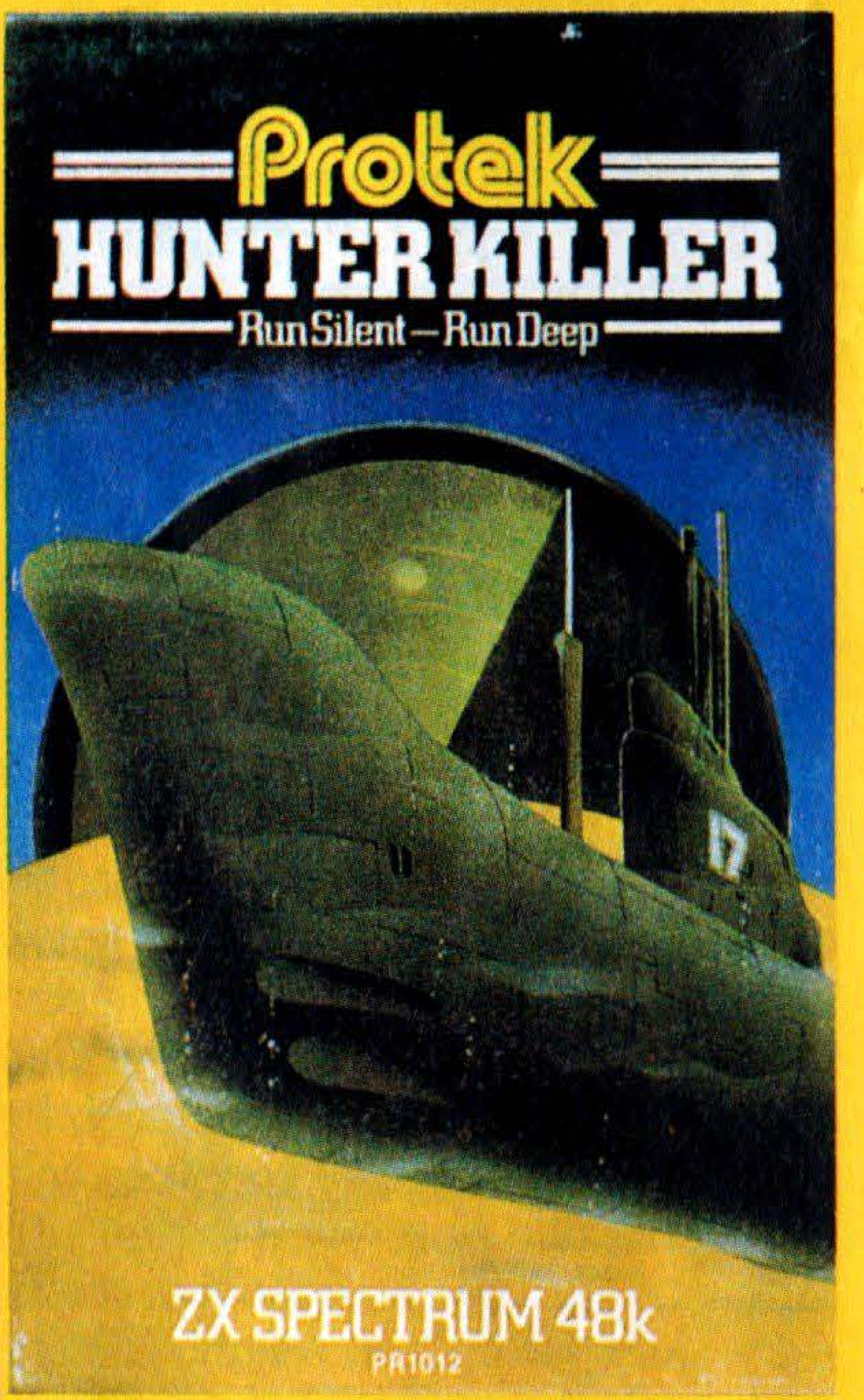
Ultimate per Spectrum 16K.



GAME DEL MESE

HUNTER KILLER

Comandate uno dei più prestigiosi sottomarini della Royal Navy durante la seconda Guerra Mondiale; per la precisione dirigete un'unità del tipo «S» in missine speciale nel Mare del Nord, tra l'isola di Helgoland e la regione del Dithmarschen a nord di Brema. La mappa vi mostra subito la zona di combattimento: un sottomarino del Terzo Reich incrocia davanti alle coste che uniscono la Danimarca all'Olanda, bisogna affondarlo!



La missione è molto rischiosa; non dimenticate, infatti, di essere in pieno territorio nemico e che siete inseguiti da potenti dragamine e che, come se non bastasse, la costa è protetta da una diga di mine. Se vi avvicinate troppo o vi allontanate al largo c'è il rischio di danneggiare in modo irreparabile il vostro sottomarino.

Se optate per il joystick non ci sono problemi di guida; se invece vi servite della tastiera è necessario comporre «left» e «port» per dirigere il sottomarino verso sinistra o verso destra. La virata è proporzionale alla velocità di combattimento: più i motori sono sotto pressione più si gira con rapidità. A proposito di motori va subito segnalato che l'«S» è dotato di due tipi di motori, diesel ed elettrico. Il primo serve per la navigazione in superficie: il suo motore a scoppio ha infatti bisogno di aria per bruciare la nafta. Non immergetevi con il motore diesel! Le apparecchiature si rovinano senza scampo. Bisogna invece servirsi del secondo motore, che funziona a batterie ricaricabili solo in superficie. Il manuale allegato al gioco segnala con molta precisione tutta la strumentazione necessaria per compiere la missione e per far funzionare bene il gioco. È questa forse la parte più complicata ma è anche quella che da maggiori soddisfazioni perché permette di penetrare nell'essenza stessa del sottomarino: cosa sarebbe infatti un sottomarino senza periscopio, senza ecogoniometro, senza campo di rilevamento?
Dopo la difesa — le mine sulla costa, i sottomarini nemici, gli aerei dotat di bombe di profondità — viene l'attacco. Anche qui la manovra è abbastanza complessa ma non priva di suggestione: il lancio dei siluri è preceduto da alcuni calcoli che devono tener presente la velocità e il raggio d'azione, la posizione di lancio e l'eventuale interruzione delle operazioni. Poi, se avete fortuna, portate a termine la missione nel migliore dei modi. Classico gioco di simulazione che propone però una situazione alquanto originale. Una discreta grafica facilita i meccanismi di identificazione e rende meno noiosa la fase di apprendimento.

Protek per Spectrum 48K

Picasso

SEGUE DA PAG. 53

te di disegnare qualcosa e metterla esattamente nel posto che desiderate. Lo "zoom" è eccellente: diversamente dagli altri, questo zoom spezzetta lo schermo per mostrare l'area allargata in basso e la forma originale con i ritocchi dettagliati in alto. Il meglio comunque è «oops» che cancella la linea disegnata per ultima oppure la inserisce senza rovinare il resto del quadro.

Non disponete dello stesso numero di colori che col 64, ma il software è più potente.

Personalmente, *KoalaPad* è il mio preferito. Non vi serve nessuna conoscenza dei computers — è molto semplice da programmare. Può fare più degli altri poiché è più facile farlo funzionare, cosicché non dovrete perdere del tempo a leggere manuali di istruzioni noiosi ed eccessivamente lunghi.

Koala technology per Apple, Atari, IBM Pc, C-64 e VIC.

MICROPAINTER

Micropainter è un libro da colorare sul video, particolarmente indicato per bambini tra i 7 e i 13 anni. Anche il libro delle istruzioni è redatto e stampato come un libro da colorare e comprende i pastelli in modo da permettere ai bambini di colorare.

Ciò nonostante, oppure proprio per questo, le istruzioni sono molto difficili da spiegare. C'è un rapido schema di riferimento che vi consente di evitare il linguaggio involuto e superfluo del libro da colorare, che, più che istruire, confonde le idee. Potete riempire con i colori, tracciare righe, disegnare delle rette, scegliere combinazioni di colori e ingrandire parti del disegno — cosa che qualsiasi programma di grafica che si rispetti può fare.

Il *Micropainter* ha alcuni disegni preparati che potete ottenere con dei numeri, si fa per dire. È adatto per coloro che non vogliono disegnare, ma giochicchiare con dell'arte preparata. Per questo motivo si vendono bene i libri da colorare.

Datasoft per Apple e Atari.

DOODLE

Questo programma ha alcuni vantaggi rispetto al *KoalaPad*, ma anche alcuni svantaggi. Prima di tutto, è controllato da un joystick con il quale non è molto comodo lavorare. Però, potete stampare i vostri disegni, formato normale 1/4, sulle stampanti VIC 1525, Gemini, Epson, Prowriter, NEC 8023 e C.ITOH 8510 o 1550.

A parte questo, *Doodle* vi offre la maggior parte delle funzioni. Ci arrivate diversamente, ma avete un menù speciale per ognuna delle principali. Le lettere possono essere inserite e anche messe in successione. La funzione «box» fa molto di più che disegnare semplicemente un box. Potete infatti produrre immagini speculari e il negativo di qualsiasi oggetto vi sia all'interno o proiettare il suo contenuto in ogni punto dello schermo.

Se poi siete amanti della vera perfezione, potete usare «grid» per riempire lo schermo con una serie di linee che migliora la cornice di riferimento quando eseguite il disegno. L'unico svantaggio vero e proprio è la colorazione. Prima si riempie una zona col nero, poi la si ripassa con un colore, proprio come si fa con delle matite colorate. È lento, noioso e delicato. Colorare due oggetti vicini l'uno all'altro è un lavoro difficile. Ma se volete stampare il vostro disegno, è sicuramente il meglio che potete trovare ora. E potete creare alcuni piccoli capolavori, una volta diventati padroni dei piccoli trucchi del programma.

Cuty Software per C-64.

PAINT MAGIC

Anche questo usa un joystick o un trackball per l'input. Premendo il pulsante «F» sul C-64 appare un menù di comando, in qualsiasi momento, per ricordarvi quali tasti schiacciare per le varie funzioni. I comandi sono codificati in modo da ricordarli con facilità: «C» per cerchio, «L» per linee d'intreccio, «B» per box, ecc.

Paint Magic si differenzia da tutti gli altri programmi poiché offre parecchi sistemi unici per riempire un'area. Premete «P» e colora lo spazio, definito con un colore di base. Scegliete due colori, poi premete «D» e la colorazione sembrerà una scacchiera con le due tinte che si alternano in piccoli riquadri. Potete anche tratteggiare con linee colorate verticali o orizzontali di due altre tinte qualsiasi. Svariati modi di colorazione sono possibili ed è semplicissimo inventare dei nuovi metodi di disegno una possibilità veramente unica.

La velocità del cursore può essere sistemata a piacere da 1 a 8 e il sistema di ingrandimento vi permette di dipingere in dettaglio. Un sistema sorprendente chiamato «grab» vi permette di fare quel che volete con ciò che avete disegnato: prenderlo, spostarlo, usarlo per disegnare dove volete sullo schermo, anche ad occhi chiusi.

Datamost per Commodore 64.

I programmi di cui si parla nell'articolo saranno quanto prima distribuiti anche in Italia, secondo, ovviamente, le esigenze e le tendenze del mercato. In alcuni negozi specializzati sono già in vendita Graphic Magician, Versawriter *e* KoalaPad *al prezzo medio di lire 150.000.*

DRAGON'S LAIR

SEGUE DA PAG. 45

24. Cavalli volanti. Se il cavallo è rivolto verso sinistra la prima mossa consiste nell'andare verso destra. Al quarto fuoco si prosegue a destra per altre due mosse. Bisogna solo tenersi lontani dal fuoco sul muro. L'immagine speculare corrispondente è solamente invertita.

25. Saette lampeggianti. Quando il fuoco inizia a bruciare ci si deve spostare a destra. Questa mossa permetterà a Dirk di fare un balzo indietro.

Gli spostamenti successivi sono semplici: basta andare a sinistra a ogni saetta infuocata.

26. Cancello elettrico. Non appena la grata si abbassa si deve andare avanti. Allo stesso modo ci si deve muovere dopo che le porte si sono chiuse. Quando Dirk raggiungerà il ponte si volterà indietro: è il momento di andare a sinistra.

27. Pipistrelli su un cornicione. Si va avanti e, quando il cornicione crolla, si continua dritto. Poi si usa la spada per uccidere i pipistrelli e si va verso destra. Dopo che Dirk ha acchiappato il secondo si va nuovamente verso destra.

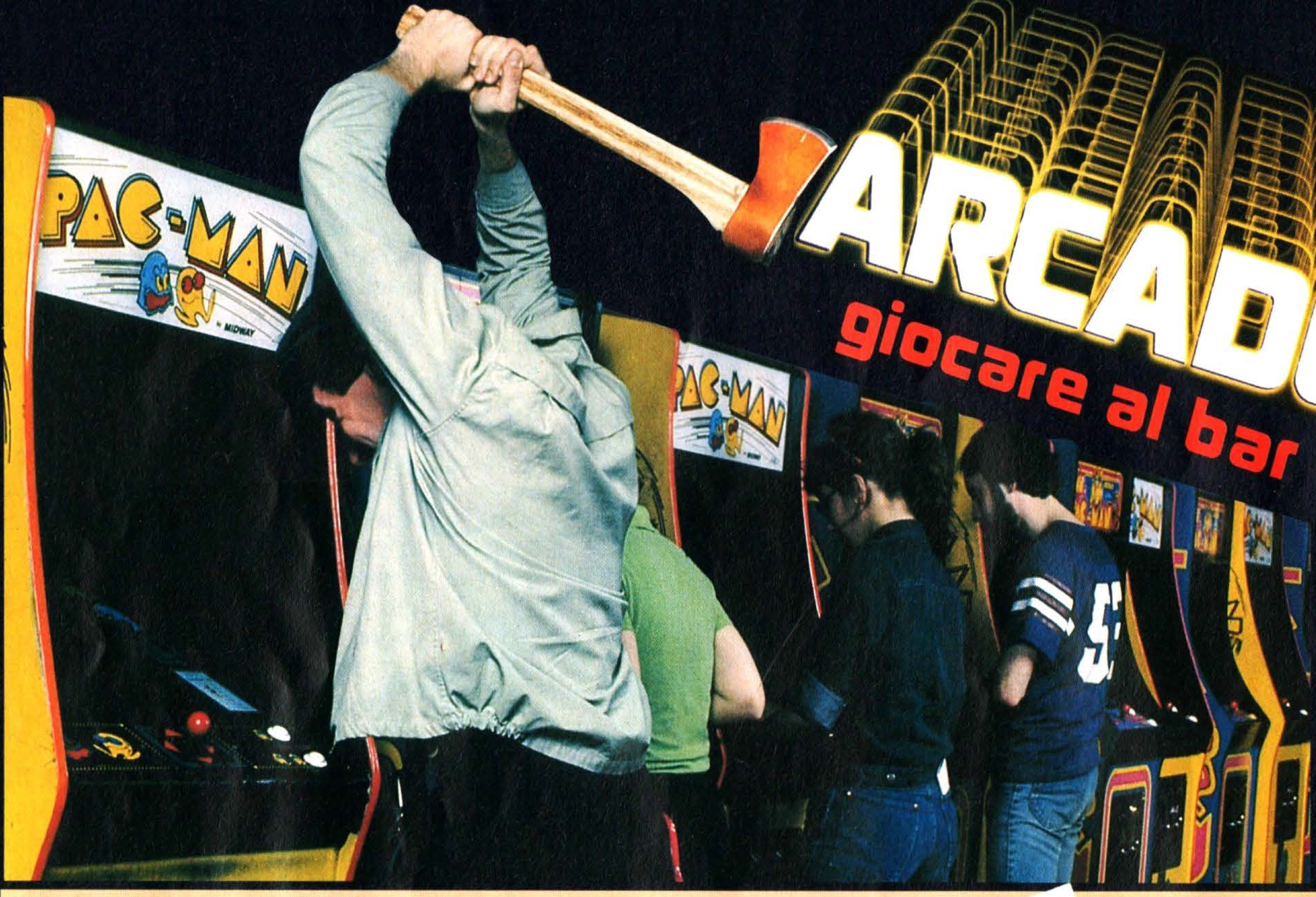
28. Pipistrelli sugli scalini. Prima di tutto bisogna schiacciare il bottone della spada, poi si va a sinistra non appena la scala crolla. Si prosegue dritto e si usa ancora la spada per sconfiggere il gigante, alla fine si va a sinistra.

29. La tana del drago. Finalmente ci siamo. Non lasciamoci prendere dal panico, abbiamo tempo a sufficienza. Bisogna aspettare la scena con la montagna del tesoro alle spalle di Dirk. Quando lampeggia si va a sinistra, poi ancora a sinistra per sfuggire alle spire del drago. Quando altre ricchezze brillano si prosegue ancora verso sinistra. Ora ci si deve preparare per un eccitante inseguimento. La principessa addita la spada magica e Dirk corre a nascondersi dietro una colonna. Non appena il drago cerca di agguantarlo bisogna tirarsi indietro. Dirk si nasconde ora dietro un'altra colonna. Ancora un passo indietro. Quando appare la spada magica si va dritto per due volte. Ci si deve servire della spada per difendersi dalle spire del drago. Ora un salto a sinistra per evitare la coda, poi si preme il pulsante della spada per conficcarla diritta nel cuore del drago. E adesso un sospiro profondo e un meritato riposo: siamo veri eroi! — *Billi Kuhn*

Minimo punteggio potenziale: 300.000.



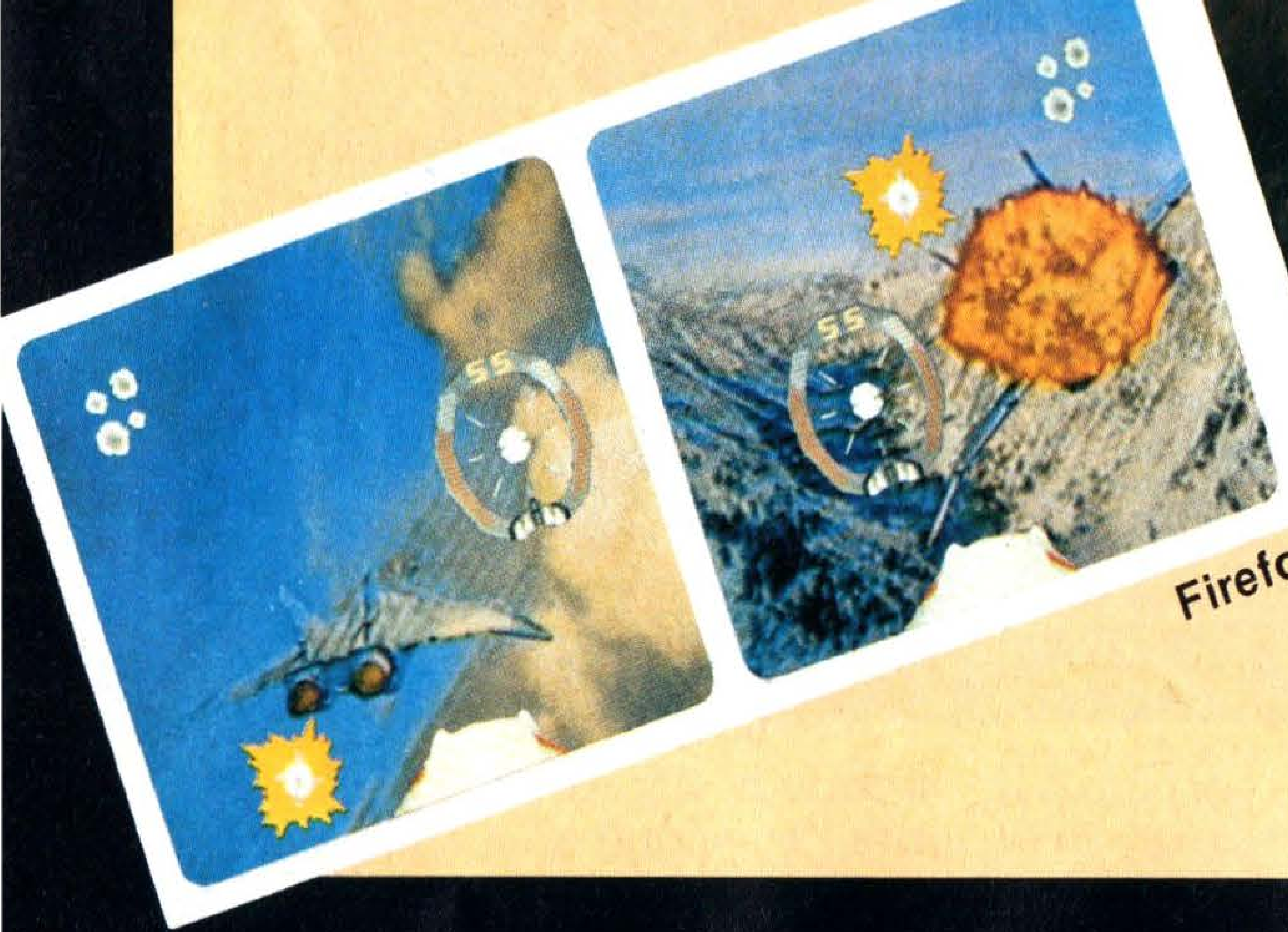
ARCADE
giocare al bar



FIREFOX: UNA NOVITÀ AL LASER

Nello splendore dell'«high-tech» e direttamente dagli schermi di tutto il mondo, ecco Firefox, la novità Atari nel campo dei giochi da Arcade.
Due le straordinarie novità. La prima è costituita dal «cuore» del gioco e cioè da un laser disc player della Philips, appositamente costruito per applicazioni commerciali e che offre al game bellisimi effetti speciali, continuità d'azione, procedimenti realistici e sofisticate applicazioni sonore.



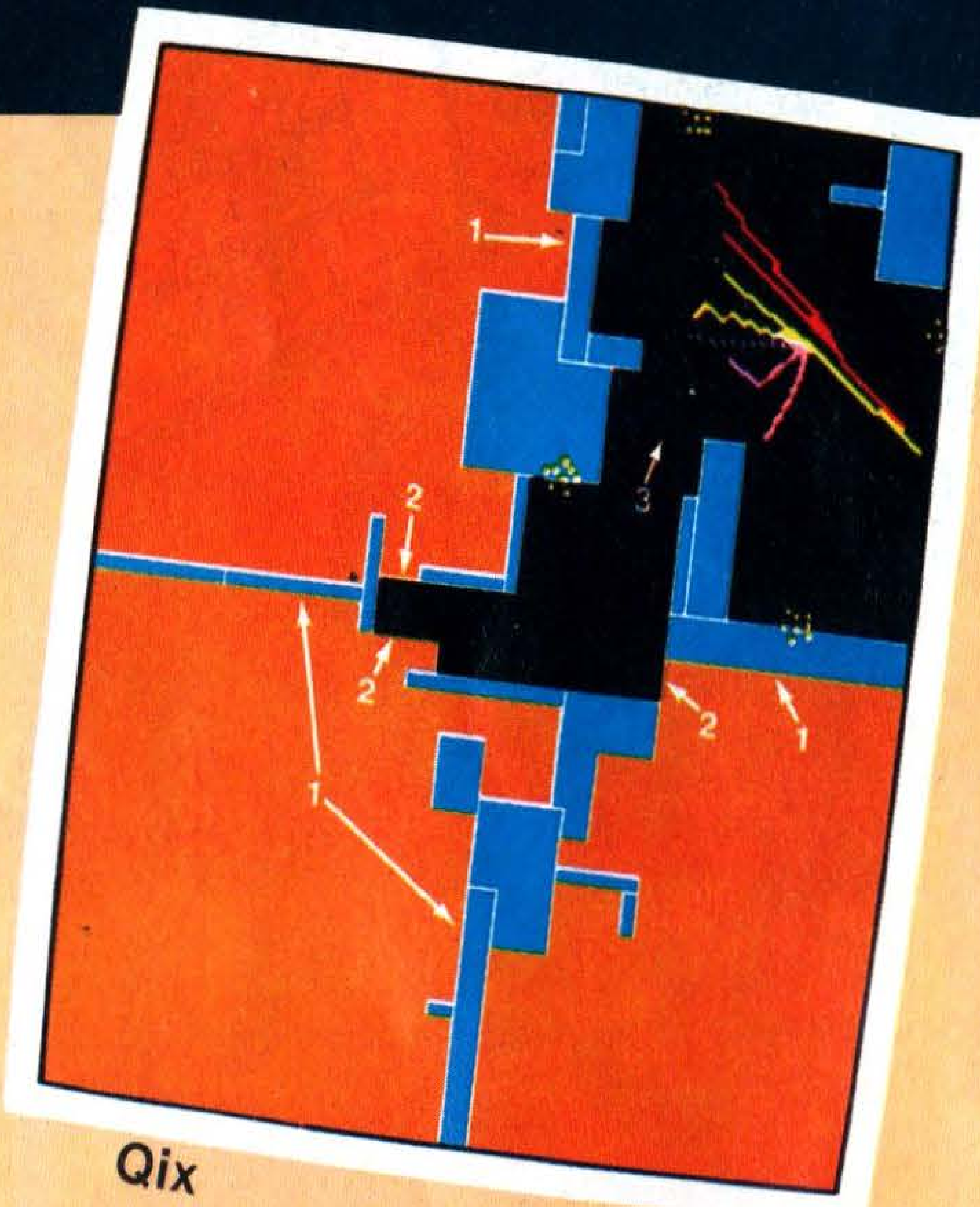


Firefox

La seconda è la voce di Clint Eastwood, in persona, già protagonista del film e ora eccezionale «accompagnatore» delle vicende del gioco. Il quale gioco ripropone la caccia dei Mig sovietici al più fantastico aereo che abbia mai solcato i cieli: Firefox, appunto.
L'avvento del laser sta segnando una nuova epoca anche nel campo dei videogames da bar.

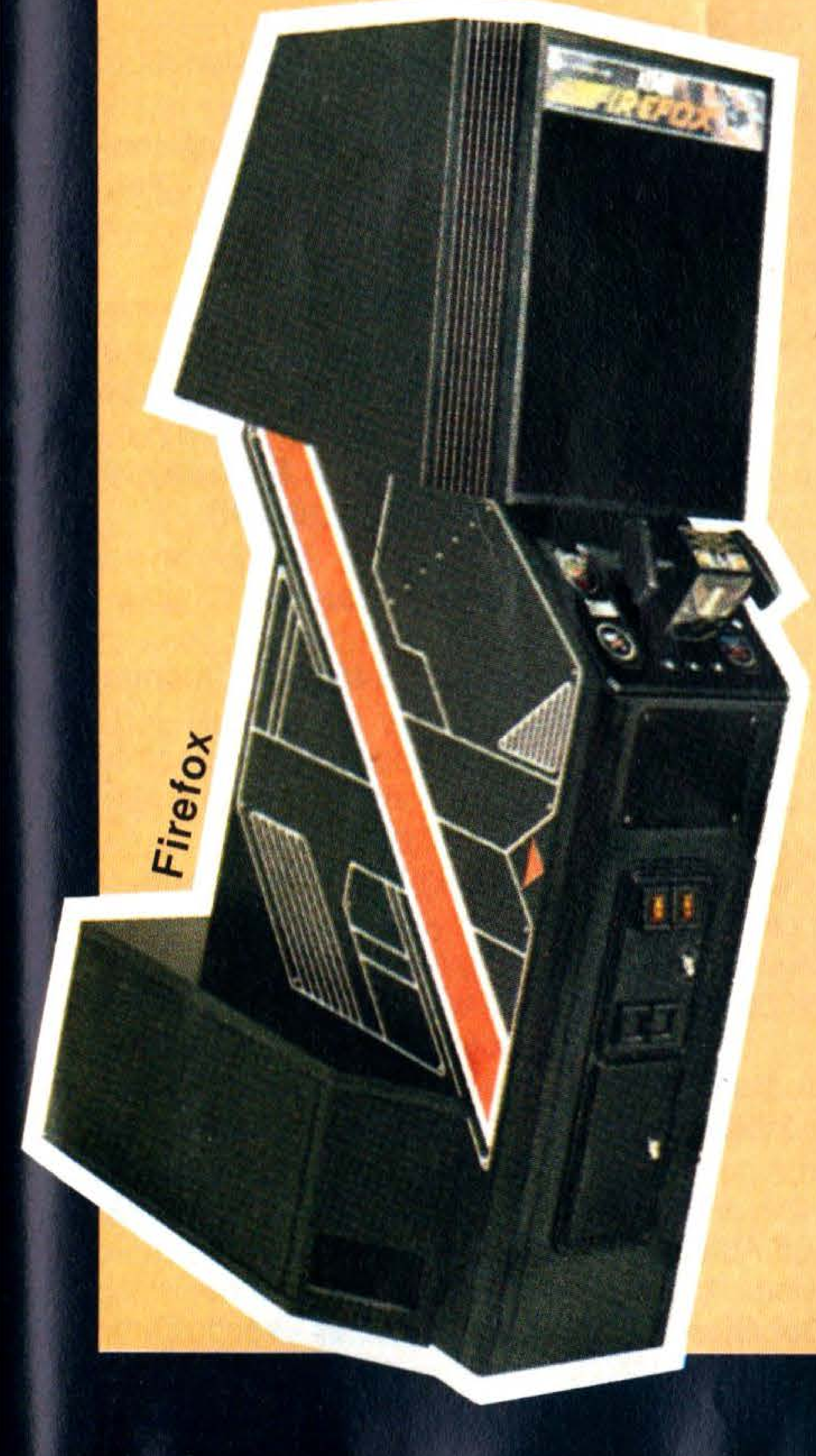
STAR DUEL, QIX, JOUST: TRE GAMES ORGOGLIOSI

Alcuni giochi da bar diventano vecchi in fretta e i ragazzi se li scordano alla velocità del suono. Altri restano nel cuore per anni e ogni tanto un «coin» finisce sempre nelle loro buchette a testimonianza di affetto ed attenzione immutati.
In questo numero parliamo di tre giochi che non accusano crolli di incasso evidenti nonostante abbiano ormai alcune stagioni in sala giochi dietro le spalle.
Il primo di questi orgogliosi videogames: *Space Duel*, un vecchio gioco dell'Atari, uscito nella primavera dell'ottantuno e disegnato con la grafica vettoriale: un sistema tutt'altro



Qix

che in disuso. Tant'è vero che la Atari ne ha appena prodotto uno nuovo bellissimo, *Star Wars*. *Space Duel* è il perfezionamento di uno dei videogames di maggiore successo degli anni scorsi: *Asteroids*. L'astronave ha la stessa forma, si muove nello stesso modo. Ma i colori sono diversi anche perché in *Asteroid* non c'erano. Ma ci sono molte altre differenze: la grafica è molto più curata e la piccola, terribile astronave che appariva ad un tratto e vi faceva fuori con una precisione inaudita qui è meno venefica ed agisce in coppia con una sua amica.
Qui le meteore sono composte da diedri di vario formato che necessitano di essere colpiti più volte per essere distrutti. Esiste anche una sorta di challenging-stage (gli appassionati di *Galaga* mi capiranno al volo) che elimina il difetto di *Asteroids* che permetteva al giocatore di distruggere tutte le meteoriti tranne una e poi di darsi al tiro all'astronave senza paura di scontrarsi con gli asteroidi.
Cercatelo nelle sale delle vostre città perché si tratta di un videogame piuttosto bello e divertente e fornito di quattro diverse opzioni di gioco: due da soli e due in coppia.
Il secondo dei tre video è *Qix*: anche questo un giochino piuttosto resistente e famoso. Non dovete far altro che attraversare lo screen chiudendo più spazio che potete, evitando il cono di luce e difendendovi con rapidi spostamenti dai nemici: puntini gialli molto aggressivi che vi assaliranno sui bordi.
Qix, noto anche come *Tactician* è proprio tutto qui eppure dal suo apparire ha appassionato più gente di quanto si sarebbe mai potuto credere e lo potete ancora trovare in molte Arcades. Lo spazio residuo lo dedichiamo a *Joust*: il video più bello del mondo dal punto di vista strettamente grafico e molto interessante anche come gioco tout-court. La Williams che lo produce, come si sa, è una fabbrica tra le più importanti e famose: nota anche per l'apparente inestricabilità delle strategie dei suoi giochi. Anche *Joust*, come già *Defender*, *Stargate* ed ora anche *Sinistar*, non sfugge a questa regola. Per parlarne diffusamente ci vorrebbe un libro e molti nostri amici lettori la sanno davvero lunga. Anzi perché non ci scrivete per commentare le recensioni che vi interessano? Comunque gli struzzi si affrontano tra di loro e lo scopo terra-terra è quello di fare punti con le uova.



Firefox



Qix



INSERZIONI GRATUITE DEI LETTORI

OFFRO

Vendo giochi per Vic 20 registrati su cassetta. Vendo a sole lire 5.000 l'uno, e ad ogni tre giochi acquistati regalo un gioco a scelta. Vendo solo entro Genova.
Andrea Sciaramussi - Tel. 010/796425 - 16100, Genova.

Offro base Intellivision più i seguenti giochi: Golf, Tennis, Demon Attack, Burgertime, Lock'n Chase, Chess, Night Stalker, Happy Trails. Il tutto per L. 350.000 trattabili. **Telefonare a Dario 039/380508 - orario pasti.**

Offro Zx Spectrum Issue 3 48K febbraio 1984, per passaggio a sistema superiore, con garanzia Rebit, manuale in italiano, 50 programmi (giochi, utility), imballaggio originale «Programmazione dello Spectrum».
Marcello Falco - Tel. 019/30570, Savona

Vendo programmi per Spectrum (anche su Microdrive), Commodore 64 e Vic 20 (anche su disco), Dragon 32. Liste gratis a richiesta.
Stefano Calcaterra - Via Marconi 34/2 40122, Bologna - Tel. 051/521063.

Vendo giochi per Zx Spectrum 16 e 48 K. Ottima qualità di registrazione e 3000 ogni gioco.
Renzo Savi - c/o Vaghi - Via Governolo 28 Bis - 10128, Torino - Tel. 011/505130.

Vendo listati di programmi per computer: Vic 20, C64, Apple, Sinclair, 2 × 8.
Indirizzo: Stefano Porrone - Via G. Da Salò 14, Milano - 20100 - Tel. 02/6071725.

Offro Vic 20 8 Disk Drive 8 espansioni 8 Cartri Ogegames Chopligter, Demon Attack, Pac-Man, Frogger, Krazy Kong, Road Race, Scacchi, Centipede più altri 20 videogames 8 utilities varie.
Aletto Fabiano 011/9644241, Condove TO.

Vendo Atari con otto cassette lire 400.000.
Giuliano Manolo - Via Ignazio Persico n. 2 - Tel. 5116205 telefonare dalle ore 7 di sera fino alle ore 10 di sera.

Offro cassette per Atari: Berzerk Atlantis, Space War in blocco. £. 80.000 Supercharger Starpath con 4 cassette a £. 150.000, vendo console Atari con cartucce Combat e Decathlon a £. 220.000.
Giuseppe Foti - T. 02/2042082.

Per Spectrum vendo a £. 6000 i migliori programmi con formidabili novità tra cui: Tempest, Robotron, Pengo, Mr Do e War Games. Sconti per grossi acquisti.
Silvano Scrinzo - Corso Salvemini 36 - 10100, Torino - Tel. 011/38878 ore serali.

Vendo Atari Vcs 2600 Pole Position a £. 65.000 - Battlezone a £. 60.000. Usate pochissimo - causa cambio sistema cerco eventualmente cambio giochi elettronici da tavolo.

Enrico Tiraboschi - Via Solferino - 3, Stezzano (BG) 035/592515 dopo ore 20,30.

Vendo base Intellivision + 6 cassette, il tutto completo di imballaggio in ottimo stato a lire 450.000 trattabili. **Sergio Castaldo - Via P.S. Paolo, 32 - 80126, Napoli - Tel. 081/7674796.**

Vendo Home Computer TI 99/4A imballato (dal Texas) con: alim; cavi vari, Scacchi, basic esteso, 2 cass. regis., L. 450.000!! Trattabili. Scrivi telefonami:
Menini Fabrizio - Via Cascina Rossi N. 11 - 21052, Busto A. (VA) - Tel. 0331/681882

Offro console Intellivision nuova (dicembre 1983) ancora in garanzia più 2 cassette: Poker Black Jack e Calcio. £. 250.000 comprese spese di spedizione.
Fabio Ravanelli - Viale Kennedy - 28100, Novara.

Atari - Vcs 2600 + 8 cartucce (Pac-Man, Tennis, Obert, Donkey Kong, Defender, etc). Da £. 350.000 come nuovo. Solo Roma.
De Rubeis Saverio - via A. Balbi, 11 - 00100, Roma - Tel. 292370 dalle 20 alle 21.

Vendo a sole £. 130.000 un Atari, Coieco Converter nuovissimo.
Fabrizio De Leon - Via Del Giordano 20 - 00100 - Roma Tel. 06/5914756 ore pasti.

Vendo videogioco Leonardo Gig Electronics console più 6 cartucce, un mese di vita con garanzia. Prezzo speciale totale lire 300.000.
Scrivere Ferrante Franco 3ª Traversa P. De Santis 6 - 04023, Formia (Latina).

Vendo cassetta Intellivision Star Strike in ottime condizioni.
Antonio Reccola - Via Monfalcone 34 - 70125, Bari - Tel. 080/220413.

Vendo per TI99/4A listato programma bioritmi con rappresentazione grafica dei risultati a £. 10.000 spedizione compresa, richiedetelo a:
Bonafini Giorgio - V. Scaligeri 29 - 37012, Bussolengo (VR).

Offro cassetta Atari del calcio £. 35.000 tratti abili.
Telefonare: 095/450213, Catania.

Offro Intellivision Mattel Electronics, vendo console + 6 cassette gioco, £. 300.000.
Leo - Tel. 02/8490343, Milano.

Vendo 10 giochi per Spectrum (Cebug - Survival - 30 Monster Chase) cerco inoltre Zaxxon che scambio con Magic Miner ed altre, scrivi senza impegno o telefona a:
Cattaneo Marco - Via Lago di Nemi 21 - 20100 - Milano - Tel. 02/817053.

Offro Commodore 64 - Vendo cam-

bio programmi su cassetta di ogni genere, inviare e richiedere lista.
Rotondi Vincenzo - Via Paolo Della Valle 49 - 80126, Napoli - Tel. 081/7673522 ore 21.00/22.00.

Vendo Philips Videopac G7000 inusato in garanzia + 1 cassetta a solo £. 220.000 trattabili, zona Napoli - Caserta. Scrivere a:
Bencivenga Marco - Via Libertà 29 - 81031, Aversa (CE).

Vendo programmi per CBM 64: utility, giochi matematica su cassetta da lire 3000 a 150.000 richiedete la lista ed il prezzario a:
Andrea Caiazza - Via Fucilari 28 - 84014, Nocera Inferiore (Salerno).

Vendo e scambio programmi su disco per computer Atari, ed a lire 300.000 la stampante termicas Atari 822. Compro Mr Do, Looping, Time Picot e giochi di sport per il Coleco.
Fabrizio Branca - Via S. Brigida 801331, Napoli - Tel. 081/320284.

Vendo base Atari con 7 cassette tra cui Pitfall + Joysticks + Paddle + trasformatore all'eccezionale prezzo di L. 370.000
Antonio Leanza - Via Gorizia 75 - Bollate (MI) 02/3561314 meditate gente meditate.

Vendo giochi e utilities per Vic 20 (ne dispongo di circa 300 in versione base) a prezzi eccezionali ultime novità es M-Scroll, Crazy, Trace-Race, Millipede, Trout Bonce Out ecc.
Paolini Alessandro - Via Marcello Provenzale 9 - 00100, Roma - Tel. 06/6278922.

Offro console della Reel per televisore in bianco e nero + cassetta con 10 giochi a £. 60.000. Rivolgersi a: **Carosi Simone - Via Ernesto Rossi 49 - 00100, Roma - Tel. 4370634.**

Offro Intellivision più Zx Spectrum (Intellivision + 9 cassette)
Andrea Donati - Via Lungo l'Affrico 180 - 50100, Firenze - Tel. 609688

Vendo console Atari e Saba completi di una ventina di giochi al prezzo eccezionale di £. 480.000 (entrambi).
Luca Domenici - Via Amba Alagi 32 - 39100, Bolzano.

Vendo e creo programmi per Zx Spectrum 16/48k, inviare £. 600 in francobolli per ricevere il catalogo. Scrivere o telefonare a: **Zanchi Marco - Via Vecchio Forno 7 - 20080, Caselle Lurani (MI). Tel. 0371/96345. Ore pasti.**

Offro programmi per Vic-20 (solo su cassetta) tra cui: Pac-Man (3K/Superexpander), Space Mission, Dragon Fire (1° schema della versione Atari), The Miner.
Alessandro - Via Paterni 77, Pesaro (PS) 61100. Tel. 0721/67156 (dalle 18,30 alle 20).

Vendo programmi, giochi, listati, per Vic 20, C64, Spectrum 16 K a prezzi bassissimi.
Paolo Graziano - Via Bramante 39 - 20100, Milano.

Offro Intellivision - ottime condizioni £. 269.000 + cassetta omaggio - vendo cartucce Advanced D&D £. 35.000 - Dracula £. 49.000 - Astrosmash £. 33.000 - Burgertime £. 40.000 - Icetre £. 40.000 Tropical Trouble £. 39.000 - Pitfall £. 66.000 - Tutto in confezioni-originali.
Telefonare: 02/4153535.

Offro VCS 2600 + 8 cartucce (Pac-Man, Berzek, E.T., Defender, Indy, 500, Combat, Phoenix, Predatori dell'Arca Perduta).
Davide Fregonese - Via Riboli 5 - 10135, Torino - Tel. 011/3487758.

Vendo Videopac Philips con garanzia £. 230.000 + 3 cassette a £. 75.000 trattabili. Pickaxe, Pete, Killer Bees, Cosmic Conflict.
Ferrara Alessandro - Via Clemente III 22 - 00100, Roma - Tel. 06/6286309 ore pasti.

La MMG Software vende videogames per TI99/4 a prezzi modici, giochi fantastici: Xevious, Venture, Zaxxon, Hulk, Space Shuttle questi sono alcuni titoli. Per catalogo scrivere **MMG - Software - Via Marconi 19 - 10040 Rivalta (TO).**

Offro Atari 2600 + 3 cartucce + tastiera 16K a £. 450.000 per informazioni spedire lettere a: **G. Agnelli - Via Rimini 36 - 51018, Pieve a Nievole - Telefonare: 0572/80526.**

Offro Videopac + G7400 + Modulo basic 7420 il tutto funzionante e in ottimo stato, vendo per realizzo a £. 400.000 + S.P. regalo 2 cassette videogiochi. Telefonare o scrivere per accordi.
Ruffin Giuliano - Via Premunera, Besozzo (VA) 21023.

Offro splendidi programmi e listati per C 64 a sole £. 10.000 l'uno, i programmi riduardano games e utili: Per contatti scrivere a: **Gorni Marco - Corso Italia 57, 13100 Vercelli - Tel. 0161/56155.**

Offro programmi per il Commodore fra cui Calcio, Sci, Labirinto ecc. e anche Intellivision con 7 cassette fra le quali Calcio, Tennis, Sea Battle £. 350.000
Aloi Giuseppe - Corso Gelone 39 - 96100, Siracusa - Tel. 0931/62124.

Offro Intellivision + 18 cassette - Burgertime, Sci, Dragonfire, Nova Blast, Armor Battle, Boxe, Soccer, Lock'n Chase, Space, Armada, Basket, Pitfall, Tripleaction, Shark, Roulette, Poker, Football, Dracula, Tennis.
Pino Letterio - Viale Tunisia 10 - 20124, Milano - Tel. 02/2711381.

Offro Computer Philips G7000 Videopac con due cassette. Comprato gennaio '84, £. 250.000.
Domenico Di Natale - Via M. Regis Palazzo Maiorana 75 - 20100, Milano - Tel. 922812 - dalle ore 21.

Vendo cassette Imagic per VCS Atari 2600, Demon Attak a £. 40.000 e vendo Star Voyager a £. 30.000; vendo anche Ms. Pac-Man a £. 75.000 e S. Invaders a £. 40.000.
Giuseppe De Rossi - Via B.B. Spagnoli 61 - 00144, Roma - Tel. 06/5981903 - 19,00-20,00.

Vendo console Intellivision Più 5 cassette, White Water (Imagic), Nova Blast (Imagic), Donkey Kong (CBS) Lock'n' Chase, Poker & Blackjack a lire 270.000.
Tosolini Roberto - Via Calvario 2 - 33010, Cassacco (UD) - Tel. 0432/854030.

Vendo Philips G 7000 più tre cassette a 200.000. **Brucia Massimo - Via Carlo Botta 4 - 20100, Milano.**

Offro Intellivision a buon prezzo. Per informazioni telefonare al **035/541145. Di Leo Giuseppe - Via Italia 24, Almé (BG).**

Vendo Vic 20, con registratore dedicato e corso introduzione al basic e varie cassette giochi. Tutto a £. 300.000 oppure separatamente a prezzo da concordare.
Silvestri Graziano - Via Arcipelago Toscano 6 - Vada (LI) - Tel. 0586/788152.

Offro sistema Intellivision, computer keyboard, due cassette e tredici cassette gioco a £. 800.000.
Limberti Leonardo - Via Meravigliano 69 - 50100, Firenze - Tel. 0574/22790 oppure 361770.

Offro oltre 500 videogiochi per computer ZX Spectrum o cambio i suddetti con console Colecovision con modulo Turbo. **Toscano Francesco - Via Salici 17, Legnano (MI).**

Offro programmi su nastro a basso prezzo! **Nicolai Alessandro - Via F.lli Cervi 41, Siziano (PV).**

Vendo o scambio programmi per Commodore 64 a vecchio prezzo.
Vecchiarelli Roberto - Via F. Cilea 112 - 80100, Napoli.

Offro console Atari 2600 seminuova in ottime condizioni, cassetta a scelta, paddle e joystick a sole £. 160.000. **Matta Enrico - Via Bobbio 14 - 10100, Torino.**

Vendo console Videogioco «Reel» per solo Tv a colori + 1 cassetta 10 giochi in ottime condizioni tutto per £. 120.000 trattabili. Contattare: **Franco Brunetti - Via A. Sebastiani 11 - 04026, Minturno (LT) - Tel. 0771/65206.**

Vendo cassette Imagic per VCS Atari 2600, Demon Attak, £. 40.000 e Star Voyager a £. 30.000 vendo anche Ms Pac-Man a £.. 75.000 S. Invaders a £. 40.000.
Giuseppe De Rossi - Via B.B. Spagnoli 61 - 00144, Roma - Tel. 06/5981903 - 19,00-20,00.

Offro cassette Atari con Ms Pacman Battle-zone, Moon Patrol, Jungle, Hunt, Phoenix, Dig Dug etc in più ho super Cobra, Star Wars e anche Imagic come Fnthom ed altre.
Telef. 836410 a Marco - ora cena, Roma - prezzi favolosi.

Offro Atari Vcs, acquistato nel novembre 1983 a sole lire 280.000 con in regalo 4 cassette: Vanguard, Combat, Space Invaders e Ms Pac-Man
Gagliardi Fabio - Via Rizzo 18, Siracusa - Tel. 0931/32036.

CERCO

Cerco computer Vic 20 a poco prezzo.
Massimo Ottavani - Via Giuseppe Marcotti 18, Roma - Tel. 4391326.

Cerco programmi gioco o computer Art per Commodore Vic 20. Rivolgersi a:
Raoss Massimo - Via Roma 41a, Vezzano (TN) 38070 - Tel. 0461/44368.

Cerco programmi da inserire con la tastiera alfanumerica Intellivision. Chi può darmi una risposta telefoni al **40620 (0574) dalle 13.00 alle 14.00 Arri Franco - Via S. Chiara 2/a 50047 Prato (FI).**

Cerco possessori del personal computer Sharp Mz-700 per scambio programmi e per approfondirne la conoscenza. Cerco inoltre cartucce Intellivision a basso prezzo.
Massimo Moras - Via F.lli Bandiera 3 - 33170, Pordenone.

Cerco programma Popeye in linguaggio TI Basic del computer Texas Instruments e anche Pole Position della stessa lingua.
Alberto Gramegna - Tel. 019/610982.

Cerco programmi giochi per Apple II registrati su floppy disk.
Cristiano Valli - Piazza Dell'Assunta 1/a - 20100, Milano. Telefonare 02/5398463.

Spettabile redazione, cerco Zx Spectrum, l6K completo di cavi.
Borandelli Alessandro - Viale Borrri 219 - 21100, Varese - Tel. 0332/261208

Compro Calcio Vic 20, cassette Atari per computer Vic 20. Cerco inoltre amici per scambio per cassette Vic 20.
Alessio Rebuscini - Via Don Minzoni 40-28021, Borgomanero (NO) - Tel. 0322/82293.

Cerco espansione di memoria per Commodore Vic 20, tale espansione deve essere da 16 Kbyte.
Di Palma Antonio - via Petrosino 10, Nocera Inferiore (SA) - Tel. 089/923810 (ore pasti).

Cerco console Atari 2600 con Joystick, con cassette Pole Position e Pac Man o Ms Pac Man. Scrivete a: **Fiocchi Luca - Via Aldo Moro 23 - 42035, Castelnuovo Monti (RE) - Tel. 0522/812358.**

Cerco programmi su cassetta per Commodore Vic 20.
Christian Kokkinomagolos - Via San Domenico 7 - 40124, Bologna.

Cerco programmi per tastiera Intellivision scambio, cartucce: Utopia, Lock'n' Chase, Microsurgeon, Star & Stike.
Tel. 0574-40620 - 40620, Prato - dalle 12 alle 14 chiedere di Franco, in assenza lasciare recapito.

Cerco Poker Intellivision Skiing Intellivision
Via Hovez 24 - 90138, Palermo - Tel. 091/324064.

Compro Coleco a £. 250.000, compro per Mattel: River Raid, Bam Rider, Qbert, Chess, Mission X e altre anche della vecchia serie. Prezzo da definire.
Telefonare a Gigi 051/270214, possibilmente ore pasti.

Cerco una cassetta di Atari per il mio computer Apple II. Il nome della cassetta è: Donkey Kong. Indirizzo: **Simone Spreafico - Via Fatebenefratelli 27, Erbacco - Tel. 642383.**

Cerco computer Vic 20 con registratore e almeno un gioco, cassetta o cartuccia tutto in buone condizioni.
Fiocchi Luca - Via Aldo Moro 23 - 42035, Castelnuovo Monti (RE) - Tel. 0522/812358-811311.

SCAMBIO

Scambio programmi per il Commodore CBM/64. Per ulteriori informazioni telefonare a:
02/4591075 o scrivere a: Giuseppe - Via Sella Nuova 4 - 20152, Milano.

Per Commodore 64 più di 50 fantastici giochi su cassetta disco scambio/vendo oltre a Thelastoine, Logo, Pascalsi Mons, Basic, Basic 4, Koalapainter e molti altri. Scrivere o tel:
F. Serra - Via B. Aires 13 - 10134, Torino - Tel. 011/3299146.

Scambio programmi per CBM 64. Se interessati scrivere o telefonare a: **Lattuada Maurizio - Via Panizzi 13 - 20146, Milano - Tel. 02/427890.**

Scambio base Intellivision con 7 cartucce, Atlantis, Ad. dragons, Skiing, Basket, Fathom, Las Turgas Poker and B.J. Scambio base Coleco insieme al modulo Turbo e cartuccia con almeno altre 3 cartucce
Donato Vinci - Via J.F. Kennedy 4 - Tel. 080/514527 - 70100, Bari.

Scambio cartucce Intellivision: Frog-Bog, Astrosmash; in cambio, richiedo cartucce Intellivision: Bowling e Golf.
Andrea Carcavallo - Via XXVI Febbraio 24 - 11100, Aosta - Tel. 0165/362078.

Scambio o vendo listati e cassette Vic 20. Scambio inoltre programmi per PB 100:
Per il listino chiedere a:
Savella Luca - Tel. 011/256505 - Via Sospello 192 - 10100, Torino.

Scambio o vendo software per Spectrum 16 o 48k. Dispongo di circa 300 titoli a prezzi bassissimi: 45.000 per un 16k (Setpac, Cyrus, Tranz ecc) 47.000 per un 48k
Armando Tarquini - Via Della Porta 35 - 65100, Pescara - Tel. 085/61609.

Scambio cassette Star Strike e Poker and Black Jack Intellivision con altre cassette compatibili Intellivision. Solo zona Bari
Gianluca Sampaolo - Via Rosalba 46/F - 70100, Bari - Tel. 080/513480.

Scambio cartucce Intellivision con cartucce Activision Pitfall oppure River Raid, rivolgersi ad
Alessandro Raggi - Via Consalvo 146 - 80120, Napoli - Tel. 081/646897.

Scambio cassette per Atari 2600, inoltre vendo videogioco con 13 giochi inclusi: pistola, fucile e cassette intercambiabili. Vendo anche per Atari VCS 2600, cassette Centipede e Space Invaders
Massimo Bellocchi - V.le Dei Mille 56 - 20100, Milano - Tel. 02/7384831.

Scambio/vendo Philips G7000 + 3 cassette a £. 200.000, scambio cassetta registrata con joystick. Cerco amici possessori di Vic 20 per formazione del Vic Club, per scambio di idee e software
Brucia Massimo - Via Carlo Botta 4 - 20100, Milano.

Per Intellivision scambio Ice Trek con Nova Blast, Micro Surgeon, Pitfall, River Trand o Beamrider e Tron Maze Tron per Mission X oppure il Football.
Massimo Ciampini - Via Mazzana 16, Marta - Pisa - 0571 -461993.

Scambio software su cassetta per Commodore 64, sono assetato di programmi:
Billar Francesco - Via Giovasso 4 - 20121, Milano - Tel. 02/870951 ore pasti.

Scambio cassetta per Intellivision Astrosmash con un'altra cassetta che non sia Soccer, Lonchase, Burgertime, Poker and Black Jack.
Ferrari Domenico - via Sempione 34, Lesa (NO) - Tel. 0322/7295.

Scambio programmi Spectrum e Commodore 64
Pierozzi Roberto - Via Togliatti 2 - 59022, Follonica (GR) - Tel. 0566/44760.

Scambio due cartucce compatibili col Colecovision: 1) Cosmic Avenger con Carnival 2) Zaxxon con Donkey Kong o con Doney Kong junior o con Looping.
Pedrini Riccardo - Via Giovanni Chiassi 12 - 25100, Brescia - Tel. 030/304387.

Scambio e vendo programmi giochi per Commodore 64. Mandatemi la vostra lista io vi manderò la mia. Rispondo a tutti; serietà e discrezione.
Bacci Claudio - Via Dei Pelaghi 165 - Tel. 0586/852551-57100, Livorno.

Scambio cartuccia Intellivision, titolo Star Strike per una qualsiasi altra cartuccia di guerre stellari
Botta Marco - Via Orti Romani 12 - 26100, Cremona - Telefono 0372/36913.

Scambio numerosi programmi per Spectrum 16/48k. Telefonare o scrivere tutti i giorni dalle 14.00 alle 15.00 a:
Rosario Di Modica - Via Castelfidardo 317 - 97019, Vittoria (RG) - Tel. 0932/98352.

Scambio Zx Spectrum 16 e 48k, vendo oltre 250 programmi a £. 4000 cadauno per informazioni telefonare allo **010/365182 oppure scrivere a Yuri Grasso - V.S. Nazareno 4/11 - 16100, Genova.**

Scambio oltre 700 Programmi originali inglesi per ZX Spectrum sempre in aggiornamento per informazioni scrivere
Fletsios Akis - Via Ferriera 11 - 40132, Bologna - Telefonare 051/341952.

Scambio o vendo per Intellivision: Sea Battle, Space Battle, Triple Action, Utopia. Solo zona Milano.
Telefonare a Sergio 02/6126528 ore 12,30-13,30 - 19,30-20,30.

Scambio cartucce Colecovision: Donkey Kong, Smurf, Zaxxon con ogni altra cartuccia compatibile.
Giorgio Silvio - Via O. Moreno, Savigliano - Tel. 0172/32245.

Scambio programmi per Vic 20. **Telefonare Luca Tel. 02/753291.**

CONTATTI

Scambio console Mattel con console Atari e cambio anche cartucce Mattel con Atari. Cambio console Mattel con 5/6 cartucce compatibili ma non Mattel.
Sciacca Bruno - Via Manzoni 34 - 81040, Curti (CE) ore ufficio 0823/845503 di Bruno.

Scambio programma per CBM 64
Liberti Leonardo - Via Maragliano 69 - 50144, (FI) - Tel. 055/361770.

Scambio ogni genere di software per Zx Spectrum (16/48k). Vendo per Spectrum il gioco degli Scacchi (48k) a £. 150.000, Defender (16k) a £. 10.000 il Biliardo (16k) a £. 15.000 joystick seminuovo £. 20.000 Tr.
Daniele Giusti - Via Gramsci 7, Lodi (MI) - Tel. 0371/54989.

Cerco possessori di pari numero per scambio ultime novità. Scrivere inviando elenco a:
Iardella Arturo - Viale Carducci 23 - 57100, Livorno.

Attenzione, Texiani di Roma e dintorni, è nato IL-T.I.G.U. (Texas Instruments games utilily) affrettatevi perciò, iscrizione gratuita. Scrivere o telefonare a
Bugliosi Fabio V.G. Michelotti 2 - Sc. e int. 13 - 00100, Roma - Tel. 06/4381453.

Cerco soci per club Colecovision con scambi di cartucce
Giorgio Silvio - Via O. Moreno, Savigliano - Tel. 0172/32245.

ALTRO

Egregi signori, dopo essermi complimentato per l'ottima rivista, vi suggerisco di stampare programmi per il «Lucy», in quanto molti come me lo posseggono e sono desiderosi di creare nuovi giochi.
Francesco Greci - Via Partigiani d'Italia 13 - 43100, Parma - Tel. 0521/39630.

Vorrei sapere se le cartucce Robot Tank, Activision e Zaxxon Coleco sono disponibili in versione Intellivision. Amici rispondetemi.
Davide Ktosopoulos - Via Ponte Vecchio 8 - 27100, Pavia - Tel. 0382/20924.



«Allora, due polsi slogati per Space Invaders*, due gomiti fratturati per* Pac-Man *e un dito rotto per* Frogger*. Nessun altro incidente?».*

HIT PARADE DEI VIDEOGAMES

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VENDUTI IN ITALIA

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	**DECATHLON**	Activision
2	ZAXXON	CBS Coleco
3	FATHOM	Imagic
4	RIVER RAID	Activision
5	Q-BERT	Parker
6	PITFALL	Activision
7	BURGERTIME	Intellivision
8	DRACULA	Imagic

I VIDEOGAMES DA CASA PIU' VOTATI DAI NOSTRI LETTORI

	TITOLO DEL GIOCO	MARCA
1	**DECATHLON**	Activision
2	PITFALL	Activision
3	TURBO	CBS Coleco
4	ZAXXON	CBS Coleco
5	DONKEY KONG	CBS Coleco
6	BURGERTIME	Intellivision
7	DIG DUG	Atari
8	POLE POSITION	Atari

I VIDEOGAMES DA BAR PREFERITI DAL PUBBLICO

	TITOLO DEL GIOCO
1	**POLE POSITION**
2	POPEYE
3	MS PAC-MAN
4	GYRUSS
5	NIBBLER
6	TUTANKAM
7	DONKEY KONG
8	CENTIPEDE

A VIDEO SPENTO

UOMINI, IDEE, STRATEGIE DEL MERCATO

«Chi sono le persone che "muovono" l'industria dei videogames? Questo mese vi presentiamo quattro dei più brillanti manager del settore. ...E intanto i computer sono entrati a scuola; ne parlano professori e allievi nella nostra intervista-dialogo.»



Mariano Volani:
pioniere del video

Mariano Volani, 47 anni, è presidente della Domovideo, società leader in Italia del settore videocassette da casa e disributrice dei videogames e dei marchi di videogames Spectravision e Tigervision.

Cavaliere del Lavoro e Vice Presidente della Cassa di Risparmio di Trento e Rovereto, Volani è anche a capo della Volani Finanziaria, che raggiunge i 200 miliardi di fatturato.

La Volani comunicazione, sub-holding di settore, detiene le partecipazioni di T.V.A., la prima televisione regionale fondata nel 1976, della Publialpi, concessionaria di pubblicità, della Domovideo, della Multimedia, trading per diritti di film internazionali, e della Hotel Video Network.

Il suo fiore all'occhiello è comunque la Domovideo, la prima società che ha distribuito film su videocassetta in Italia, che oggi è presente sui mercati di Stati Uniti, Germania, Austria, Benelux, Svizzera.

Volani è inoltre azionista, con Caracciolo e Mondadori, del quotidiano Alto Adige.



Franco del Vecchio:
marketing informatico

Franco Del Vecchio è direttore marketing della Apple Computer SpA.
Trentaquattrenne, laureatosi nel 1975 in ingegneria elettronica all'Università di Torino, ha esordito nel campo dell'informatica nel 1976 come responsabile dell'ufficio milanese della Softec, una società di servizi EDP e sviluppo software.

Oggi Del Vecchio si trova alla guida del settore commerciale di una delle più importanti società produttrici di personal computers.

Con il Macintosh e il nuovo Apple II c, la Apple Computer può oggi considerarsi la leadership del settore.



Giovanni Capparella:
manager del videogioco

Giovanni Capparella è product manager della Melchioni per la divisione videogames e micro e home computer.

Dopo una lunga esperienza nel settore commerciale della Borletti, nell'80 Capparella è passato alla Melchioni occupandosi in prima persona del lancio dei prodotti Atari in Italia.

Nell'83 la casa americana è poi entrata direttamente nel nostro mercato.

Oltre ai prodotti per videogames, marchiati Sega, Wico e Xonos, la Melchioni importa una vasta gamma di apparecchi elettronici che distribuisce attraverso una fitta rete commerciale.



Flavio Fellah:
giochi, hi-fi, robot

Flavio Fellah è presidente dell'Audist, la società milanese importatrice del marchio Imagic che è presente sul mercato italiano con un ricchissimo catalogo di numerosissimi videogames per i sistemi Atari e Colecovision.

Accanto alle cassette-gioco, l'Audist distribuisce una vasta gamma di prodotti elettronici, tra cui sofisticati apparecchi hi-fi e il famoso robot casalingo Topo, lanciato quest'anno sul mercato italiano.

Sempre per quanto riguarda il settore videogames, lo scorso anno la società milanese si è distinta per il superconcorso lanciato tra tutti gli utenti di cassette Imagic.

La gara è stata programmata anche per quest'anno con il titolo «Imagic 2° Match» e comprende i seguenti giochi: *Moonsweeper* e *Laser Gates* per Atari; *Moonsweeper* e *Nova Blast* per Coleco; *Saffer Cracker* per Intellivision; *Dragon Fire* e *Atlantis* per Commodore Vic 20.

Le iscrizioni si sono aperte il 10 giugno e la gara si concluderà alla fine di quest'anno.

A scuola con il computer

Al liceo scientifico Vittorio Veneto di Milano si è tenuto durante quest'anno scolastico un corso di «introduzione all'uso del computer». Chi ne ha beneficiato è stata una sola classe, la IV G. Del resto, era questo il primo anno in cui venivano organizzati corsi di informatica, e come tutti gli esperimenti, era necessaria l'utilizzazione di una «cavia».

Arrivo alla scuola che è quasi l'ora dell'intervallo. Passo dalla presidenza e, ottenuti tutti i permessi necessari, raggiungo la IV G. Suona la campana, sono le 11,10: è l'intervallo! Passa qualche secondo, si apre la porta, e ne schizzano fuori in pochi secondi una ventina di studenti. Uno di questi, Alessandro, vedendo la mia aria incuriosita, mi si avvicina. Gli spiego velocemente il perché della mia visita ed iniziamo a parlare del corso, attendendo l'arrivo della professoressa Ferradini, docente di italiano, una delle persone che più ha seguito lo svilupparsi delle lezioni di informatica. Intanto chiedo ad Alessandro quanti erano a seguire le lezioni. «Guarda — mi risponde — all'inizio eravamo praticamente tutti quelli della classe; poi, anche perché non essendoci in un primo tempo ancora i computers, le lezioni erano per qualcuno molto, troppo, teoriche il numero è diminuito: alla fine a seguire il corso eravamo non più di una decina di persone». «E chi teneva i corsi?». «Erano due persone, non della nostra scuola: un laureato in sociologia e uno studente dell'ultimo anno del Politecnico».

Arriva intanto la professoressa e le chiedo come sia nata l'idea di organizzare un corso di introduzione all'uso del calcolatore. «L'idea — risponde — è stata del Comune di Milano, probabilmente su "suggerimento" del Ministero della Pubblica Istruzione. Hanno scelto qualche scuola in cui, come nella nostra, non si impartisse istituzionalmente un corso di informatica: licei classici o scientifici. Tra tutte le classi è stata poi estratta la fortunata sezione a cui sarebbe spettato di seguire le lezioni». «E la parte didattica — chiedo — come è stata svolta? Mi è sembrato di capire che qualcuno dei suoi alunni lamentasse una eccessiva dose di teoria...».

«Mi pare che vada premesso come il fine del corso fosse innanzitutto culturale, ossia di dare a conoscere ai ragazzi le tecniche e la logica della programmazione e della elaborazione dei dati, in modo semplice ed efficace; quindi della teoria era necessaria. Infatti le lezioni erano per metà teoriche, e per l'altra parte pratiche, con esercitazioni sopra un M 20. Queste lezioni sono servite molto anche a me, anzi è probabile che l'anno prossimo si svolga un ciclo di lezioni appositamente per docenti». «E a voi è servito?» domando ad Alessandro e ad altri studenti, come Mario e Marco, lì presenti. «Sì, indubbiamente ci ha dato "le basi", ma solo quelle. Sai, poi nessuno di noi a casa ha il personal o l'home-computer, e neppure i videogames, e con l'importanza che ha in questa disciplina l'esercizio continuo, rischiamo di dimenticare ben presto quanto appreso».

Ormai è tardi; saluto la professoressa, gli studenti; tornando a casa penso che l'«esperimento» del Comune sia ben riuscito, sebbene manchi ancora l'essenziale ultima pietra, pietra che si potrà aggiungere solo con l'esperienza: la utilizzazione pratica di quanto appreso in teoria.

— *Andrea Bettetini*



RASSEGNA STAMPA

L'EUROPEO

Chiamate il 309-3000 di Los Angeles e farete la spesa più rapida del mondo. Grazie al computer l'operazione prende due minuti. Il primo negozio «Phone in — Drive Thru» (tradotto con «telefona e porta a casa») è stato recentemente inaugurato nella città californiana e ha un enorme successo.

Il sistema funziona grazie a un centro computerizzato che riceve gli ordini, li smista ai reparti, registra il totale e lo addebita sul conto del cliente. L'ordinazione viene fatta per telefono da casa, sulla base di un catalogo (computerizzato e continuamente aggiornato su disponibilità e prezzi); nel supermarket 5 centralinisti memorizzano l'ordine, verificano la solvibilità del cliente, gli comunicano l'ammontare del conto e fissano con lui l'ora piú conveniente per il ritiro.

GRAZIA

C'è un disagio nuovo in molte famiglie, un'ansia sottile e serpeggiante, ben nota anche se difficile da definire. Potremmo chiamarla «sindrome da videogame», perché si verifica sempre in presenza di ragazzini muniti di giochi elettronici e presenta sintomi come i seguenti.

L'adulto (padre, madre, zia, nonno, o chiunque sia) osserva a intermittenza, con aria irritata o preoccupata, il bambino intento a pigiare i bottoni della sua tastiera elettronica e a seguire sul quadrante luminoso i catastrofici eventi di una guerra galattica. Col passare del tempo, la tensione cresce ancora, alimentata da pensieri come: possibile che nient'altro più lo interessi, che non salti, non giochi, non corra più, sempre accucciato con quel maledetto aggeggio? L'adulto cerca di calmarsi riflettendo: in fondo, si tratta solo di sensazioni, non si può obbligare il bambino a scegliere i giochi che piacciono ai grandi, se lo diverte questo che male c'è? Tuttavia, nonostante i ragionamenti, si fa intollerabile la vista di quel faccino troppo assorto, di quelle dita agili impegnate in operazioni misteriose. Anzi misteriosissime. Infatti quello stesso adulto, qualche giorno prima, in un parossismo di irritazione repressa si è incautamente accostato al giochetto infernale, per dimostrare al bambino quanto fosse sciocco e banale e ripetitivo. Ma ha avuto una dura lezione, è stato inesorabilmente battuto, non è riuscito nemmeno ad avvicinarsi ai livelli medi di abilità.

Sono le tipiche domande, le inconfessate angosce di chi soffre della citata sindrome da videogiochi (riguardante solo gli adulti, sia chiaro, perché i bambini con l'informatica convivono benone).

Marisa Paltrinieri

LA REPUBBLICA

FIRENZE — Il grande trionfatore è ancora una volta il computer: stamattina all'inaugurazione della prima Mostra nazionale della scuola organizzata dalla Regione Toscana bastava seguire le scolaresche o i gruppi di insegnanti arrivati a Firenze da tutt'Italia per rendersene conto.

Dove c'era l'assembramento, dove il crocchio non si scioglieva, c'era il video di un computer.

La presenza massiccia dell'informatica nei ventimila metri quadri della mostra a Fortezza da Basso ha quasi offuscato altri vistosi partecipanti come gli scuolabus o le grandi cucine per mensa. I ragazzi dell'Istituto Galileo di Firenze, corso programmatori, non si sono staccati per tutta la mattina dalle sedie dell'«aula informatizzata» proposta dall'Olivetti.

INVITO AI LETTORI

Ringraziamo tutti voi per la partecipazione a queste nostre iniziative. Abbiamo letto le vostre numerosissime cartoline e in base a queste abbiamo compilato la classifica dei vostri giochi preferiti pubblicata a pagina 79. Nel prossimo numero troverete anche la rubrica dedicata alle inserzioni. E ora compilate queste due cedole e inviatele alla nostra redazione.

Quali sono i tuoi games preferiti? Con quali video da bar ti diverti di più? Elenca nella cedola riprodotta qui a fianco i titoli dei giochi che vuoi votare, classificandoli in ordine di preferenza. Invia poi la cedola in busta chiusa al nostro indirizzo. Nella «Hit parade dei videogames» pubblicheremo ogni mese la classifica dei giochi preferiti dai nostri lettori.

LA CLASSIFICA DEI NOSTRI LETTORI

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

COGNOME ____________ **NOME** ____________

INDIRIZZO ____________ **ETÀ** ______

		VIDEOGAMES DA CASA	VIDEO DA BAR
	Marca	Titolo cartuccia	Titolo gioco
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Se vuoi acquistare, vendere, scambiare computer, console cartucce, programmi o altro materiale, se cerchi contatti per confrontare le tue esperienze, compila la cedola pubblicata qui a fianco e inviala in busta chiusa al nostro indirizzo. Da questo numero troverai una rubrica interamente dedicata ai tuoi annunci.

DOMANDA DI INSERZIONE

DA INVIARE A: COMPUTER GAMES
VIA T. SPERI 8, 20154 MILANO

- ☐ OFFRO
- ☐ CERCO
- ☐ SCAMBIO
- ☐ CONTATTI
- ☐ ALTRO

Segna con una X la rubrica scelta e scrivi il testo nelle apposite caselle (non più di 22 lettere per riga compresi spazi e punteggiatura). Non dimenticarti di indicare il tuo nome, cognome, indirizzo e numero telefonico.


Nuovo da ACTIVISION per il tuo
HOMECOMPUTER
i videogiochi in cassetta da giocare
con COMMODORE 64.
PITFALL, PITFALL II,
H.E.R.O., BEAMRIDER,
DECATHLON, ZENJI!.
Con questi cinque entusiasmanti titoli, ACTIVISION irrompe nel mercato del SOFTWARE.
Cinque videogiochi che nella versione in "cartuccia" sono stati altrettanti best sellers.
E' chiaro che lo saranno anche per il tuo HOME COMPUTER. Sì, perchè la qualità è sempre ACTIVISION!
POWER
26190
I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da MIWA trading srl. Centro Direz. Milano-Fiori Strada 7 Palazzo T1 20089 ROZZANO (MI) tel. 8256289-8256921
ACTIVISION
E fai parte del gioco.
Activamente.
open